100 STRON !!!

styczeń 1997 nr 1/97 (7)

MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH

ISSN 1426-6172 INDEX 335428

nr 1/97

CENA 3.75 ZŁ

PC Gamer Po Polsku

26 STRON ZAPOWIEDZI

120 GIER

NA ROK 1997

Wielki hit z Saturna na PC!

SEGA RALLY



NASCAR Racing 2

Nasza gra miesiąca

INNE RECENZJE

Fragile Allegiance

Tomb Raider

Tunnel B1

LOTR 2





Klasyka Strategii

Steel Pathers II

Do Siego Roku!

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

5P100/8/850	2645
5P120/8/1200	3165
5P133/8/1200	3292
5P150/16/1200	3812
5P166/16/1200	4300
5P200/16/1200	4675

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

K90/8/850	1832
5P100/8/850	2010
5P120/8/850	2342
5P133/8/850	2479

Komputery Harvard

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

5H90/8/850	1665
5H100/8/850 faxmodem, CDx8	2567
5H120/8/850	2028
5H133/8/850	2224

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami	799
Philips 14" SVGA kolor LR NI	849
GoldStar 15" SVGA kolor	1139
GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami	1180
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1399
Philips A 15" SVGA SVGA kolor LR NI	1499
Philips B 15" SVGA SVGA kolor LR NI	1399
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR	2429
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR	2879
Philips A 17" SVGA SVGA kolor LR NI	2999
SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR	4399

IBM Aptiva

CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840	4658
9220 P100/8/840	5513
7220 P100/8/1000	5263
5220 P100/8/840	6834
7230 P120/8/1000	5604

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, klawitura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP.
DOS 6.2/WfW 3.11 lub Windows 95PL.

dt5-100/8/850/14"	4411
dt5-100/8/1200/14"	4897
dt5-120/16/1200/14"	5436
dt5-133/16/1200/14"	5943
dt5-166/16/1200/UTP/14"	7219

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	755
400, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min	622
690C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min	962
820Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB	1281
870Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB	1521
1600C, 600 dpi, 8 str./min, 512 kB	4007
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1459
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2945
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3603
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4454
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4730
Kabel Centronics	5
Color Kit Deskjet 310	110
Color Kit Deskjet 600	123

Oprogramowanie

Microsoft

Ms Ancient Lands 1.0 Cd	82
Ms Beethoven 1.1 Cd	74
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Creartive Writer Cd	37
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Flight Simulator	57
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai	74
Ms Fury 3 For Win 95 Cd	86
Ms Magic Schol Bus - Solar System	49
Ms Magig School Bus - Human Body	49
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Musical Instruments	78
Ms Schubert 1.0 Cd	74
Ms Strauss 1.0 Cd	74
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90

Sony

Sony Cd Psx Descent	153
Sony Cd Psx Gex	146
Sony Cyberspeed	148
Sony Playstation	819

Nintendo

Nintendo Konsola SN+DKC	509

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola	182
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr.Do	83
Gameboy Super Mario Land 2	98
Gameboy The Smurfs	117

Programy Edukacyjne

Attica World Cup Soccer Enc.-	103
Dk Encyclopedia Of Science	111
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictonary	82
Dk Ultimate Sex Guide	106
Euro Plus Professional Pack	327
Euro Plus Level 3	180
Kraina słów	162
Longman Interactive English	286
Video English	94
Video World of Animals	107

Gry

11-Th Hour	98
A.D. 2044	102
AH 64 The Longbow	119
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Pcr	91
Anvil Of Dawn	102
A.T.F Cd	107
Bad Mojo-Życie Karalucha	94
Chronomaster	111
Command & Concuer	115
Crusader No Remorse	110
Cyber Judas	94
Cyvilization 2	111
D	123
Druid	90
Duke Nukem 3D	111
Formula 1 Grand Prix 2	112
Gabriel Knight II	139
Game Gun	139
Kick Off 96	106
Last Dynasty	90
Lords Of The Realm	51
Megapack 3	111
Megapack 4	111
Megapack 5	127
Megapack 6	127
Normality	107
Offensive	103
Pandora Directive	127
Prisoner Of Ice	102
Quake	131
Raven Project	81
Red Rhino Cd	49
Ripper Cd	107
Return Fire	82
Road Warrior Quarantine II	86
Screamer	107
Shellshock	96
Shockwave	82
Silent Hunter	107
Sim Ant	39
Sim Earth	49
Sim Farm	39
Sim Town	139
Smurfy	94
Space Bucks Cd	107
Storm	111
Su 27 Flanker	123
Swat Police Quest	115
Syndicate Wars	111
Thunderhawk 2 Firestrom	119
Time Commando	107
Warcraft II Expansion Pack	66
Warcraft II	119
Wetland Cd	102
Wild Cards	45
Witchhaven Cd	102
World Rally Fever	98
Z	107

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, GameBoy, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Joysticki

SV233 Pad	41
SV231 Pad	39
SV232 Pad	45
SV230 Pad	33
Trustmaster TVCS2	423
QJ PC 215 Flight Pro	24
QJ PC 241	111
QJ PC 242 Flight Force	152
Wingman Light	66

Myszy

Ms Easyball (Serial)	135
Mitsumi Ecm-S 3102 PS/2	13
Mitsumi Ecm-S 3102 RS-232	20
MouseMan Radio	221
MS Home Mouse	82
Pilot Mouse II Serial/PS2	74
Trackman Vista	164

Głośniki

Logic 3 SB206	62
CPT-10	49
CP-48	62
CP-88	53
CP-770	152
Trust T-300	237
Trust SBC 635	205

Modemy

Boca 28.8 wewn.	562
MaxTech 28.8 zewn.	685
Motorola LifeStyle 28.8 zewn.	705
MultiTech 28.8 zewn.	467
US Robotics 28.8/Voice wewn.	648
US Robotics 28.8/Voice zewn.	697
Zoltrix 28.8 zewn.	550

Internet

Konto FULL (pełny dostęp, e-mail, WWW, ftp), 60 godzin, 1 MB, opłata za miesiąc	42



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

PC Gamer Po Polsku

Nr 1 Styczeń 1997

Wydawca
CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/pcg.html

Redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki

Konsultacja, Tłumaczenia
Tomasz Jarzębowski
Jacek Mackiewicz
Grzegorz Rogowski
Witold Stolarski
Jakub Sandecki

Dział Reklamy
Dariusz Kazik

Korekta
Michalina Nowakowska

Łamanie
Computer Graphics Studio

Druk
Super Kolor
ul. Konstruktorska 3A
02-673 Warszawa
tel./fax 48 23 23
tel. 49 62 31

Kolportaż Ogólnopolski
Ruch S.A. O.K.D.P.

Prenumerata
na II kwartał, przyjmuje na warunkach obowiązujących w kraju Ruch S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa.

Marek Suchocki
Redaktor Naczelny

Tanie czy drogie?

Na wstępie życzę naszym Czytelnikom i ich najbliższym wszystkiego najlepszego w nowym, 1997 roku.

Zapewne zauważyliście, że poprzedni numer pisma był trochę grubszy, ale i droższy. Coś za coś, taka jest prawidłowość w normalnym systemie gospodarczym.

Gdy na początku zeszłego roku rozeszła się wieść o tym, iż ukaże się polska edycja *PC Gamera*, przyjmowano za pewnik, że będzie on w 100% odpowiednikiem edycji brytyjskiej, tylko z polskimi tekstami. Ale fajnie, mówili. Nareszcie pismo z prawdziwego zdarzenia, będzie miało pewnie ze 150 stron, grubą lakierowaną okładkę i kompakt w plastikowym pudełku. Za pewnik przyjmowano, że jego cena nie będzie odbiegała od „polskich standardów". Ale to niestety tylko marzenia. Dobrej jakości i dużej objętości nie uzyska się niskim kosztem, więc pismo może być albo tanie, albo wysokiej jakości. Nikogo dziś nie dziwi fakt, że w Polsce wiele artykułów, np. samochody, komputery, zabawki itp. kosztują tyle samo, a nawet drożej niż na Zachodzie. Natomiast prasa, w tym komputerowa, jest kilkakrotnie tańsza. Dla polskich czytelników jest to tylko pozornie dobra sytuacja, gdyż poczynania wydawców, podyktowane utrzymaniem możliwie najniższej ceny pism, przybierają wręcz karykaturalne formy — czarno-białe wkładki na papierze podłej jakości, czy pakowanie 2 krążków CD do jednej, papierowej koperty. Absurd! *PC Gamer Po Polsku* nie może uciekać się do takich rozwiązań. Drukujemy się na dobrym papierze i dbamy o atrakcyjność tekstów. Ten numer, zdominowany zapowiedziami na 1997 rok, jest tego najlepszym przykładem. Porównanie jego zawartości z innymi pismami o grach komputerowych, nie pozostawia złudzeń. Niemal wszystkie wydania styczniowe brzmiały wspólnym chórem: „nie ma o czym pisać". Jedno z pism na tę okoliczność schudło o 16 stron, w innym rolę zapchajdziury spełniał indeks numerów z ubiegłego roku, a w kolejnym przeczytaliśmy, że po okresie świątecznym nie ma czego zapowiadać. *PC Gamer Po Polsku* zamieszcza materiały z pierwszej ręki i nie sposób tego nie zauważyć. Jednak należy pamiętać, że ceny papieru i robocizny ciągle rosną, zatem drobne podwyżki cenowe są w niedalekiej przyszłości nieuniknione, gdyż za dobry towar trzeba uczciwie zapłacić. Tym razem cena pozostała bez zmian, mimo dodatkowych 16 stron. Od Was drodzy Czytelnicy zależy dalszy los naszego pisma, jeśli jesteście w stanie zaakceptować niewielkie korekty cen pisma w zamian za szybkie i rzetelne informacje oraz wysoką jakość druku, wspólnie dołączymy do reszty Europy. Jeśli nie, zostaniemy na tym samym poziomie, za tę samą cenę, patrząc z żalem, jak świat wciąż ucieka, pozostawiając nas na poziomie bylejakości, ze specjalną wkładka a la toalitius.

Czy warto?



SPIS TREŚCI

Recenzje







Na Tropie

Stałe Działy

KOLEKCJA SPORTOWA NA 1997 ROK



FIFA 97

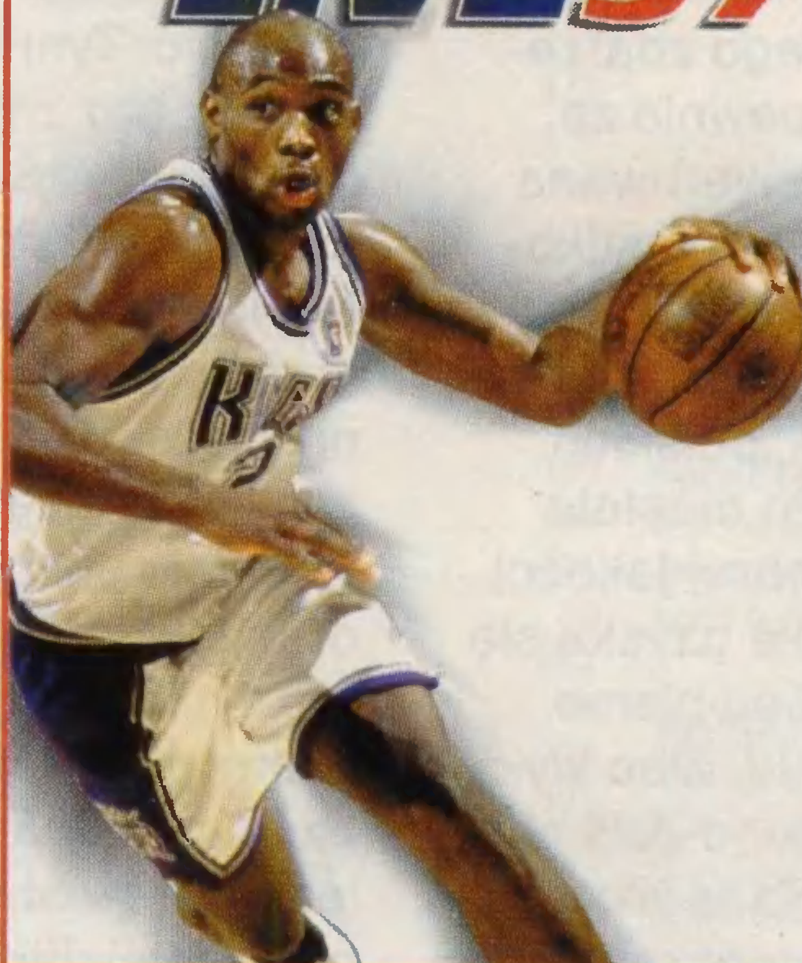


EA SPORTS

- Komentarz najwyższej światowej klasy Johna Motsona z uwagami Andy'ego Gray'a prezentowany przez Desa Lynama.
- Płynna, odtwarzana w realnym czasie, renderowana, trójwymiarowa grafika korzystająca z technologii Motion Captured. Ruchy zawodników opracowane na podstawie technologii Motion-Blending™ zapewniają ciągłość i płynność gry.
- Specjalny system sztucznej inteligencji gwarantuje profesjonalny standard strategii podań i strzałów.
- Możliwość wspólnej gry w sieci lokalnej (kontrola do 20 graczy).
- Gra przez modem - do 8 graczy
- Nowy szybki tryb gry



NBA LIVE 97



EA SPORTS

Wirtualnie ożywiony świat:

- Trójwymiarowe postaci zawodników stworzone na bazie teksturowanych wieloboków.
- Animacja wykorzystująca technologię motion Capture.
- Trójwymiarowe, renderowane w technice Virtual Stadium boiska klubowe wszystkich 29 drużyn.
- Nowe widowiskowe techniki rzutu do kosza.
- Ruchy prawdziwych graczy NBA uchwycone przy pomocy technologii Motion Capture.
- Przeszło 60 sposobów ataku i ponad 10 akcji obronnych
- Mecze pokazowe, mistrzostwa sezonu, spotkania play-off i pełna tabela rozgrywek NBA sezonu 96/97.
- Wszystkie 29 drużyn NBA plus 2 drużyny gwiazd NBA oraz 4 drużyny definiowane przez użytkownika.
- Nowy komentarz NBA, muzyka i wstawki filmowe



NHL 97



EA SPORTS

Więcej kontaktowych pojedynków, szybsza akcja, więcej zagrań, więcej hokeja na poziomie NHL™. Przygotujcie joysticki i rzućcie krążek.

- Postacie zawodników poruszające się w realnym czasie zostały wyrenderowane na podstawie sfilmowanych ruchów prawdziwych graczy NHL.
- Przystawka Gravis Grip™ pozwala grać w 4 osoby.
- Technologia MotionBlending zapewnia wysoki realizm gry.
- Wszystkie drużyny NHL™ i 650 zawodników NHL™.
- Narodowe drużyny Kanady, USA, Rosji, państw skandynawskich.
- Rozgrywki sezonu można prowadzić w sieci (do 8 graczy) oraz przez modem.
- Legendarna akcja gier EA SPORTS nigdy nie zwalnia.

www. easports.com

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS CG, LICOMP i MIRAGE

AMI-COM	Gdańsk, ul. Kartuska 245	tel. 058-321044 w.8
ARTICA	Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6	tel. 058-470262
AVAX	Warszawa Al. St. Zjednoczonych 65	tel. 022-130926
BILANG	Szczecin Plac Rodła 8	tel. 091-594042
PLAY	Warszawa, DH Jupiter, ul. Towarowa	tel. 022-330809
DMG	Warszawa, ul. Grzybowska 39	tel. 022-6208299
MARMET	Zabrze, ul. Wolności 262	tel. 032-1715611 w.460
STUDIO KOMPUT.	Wrocław, ul. Klaczki 4/1	tel. 071-252458
USER	Kraków, ul. Rzemieślnicza 31	tel. 012-668854



Wyłącznym dystrybutorem niniejszego produktu na terenie Polski, jest firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3,

Tel. (0-22) 642 27 66 (68).

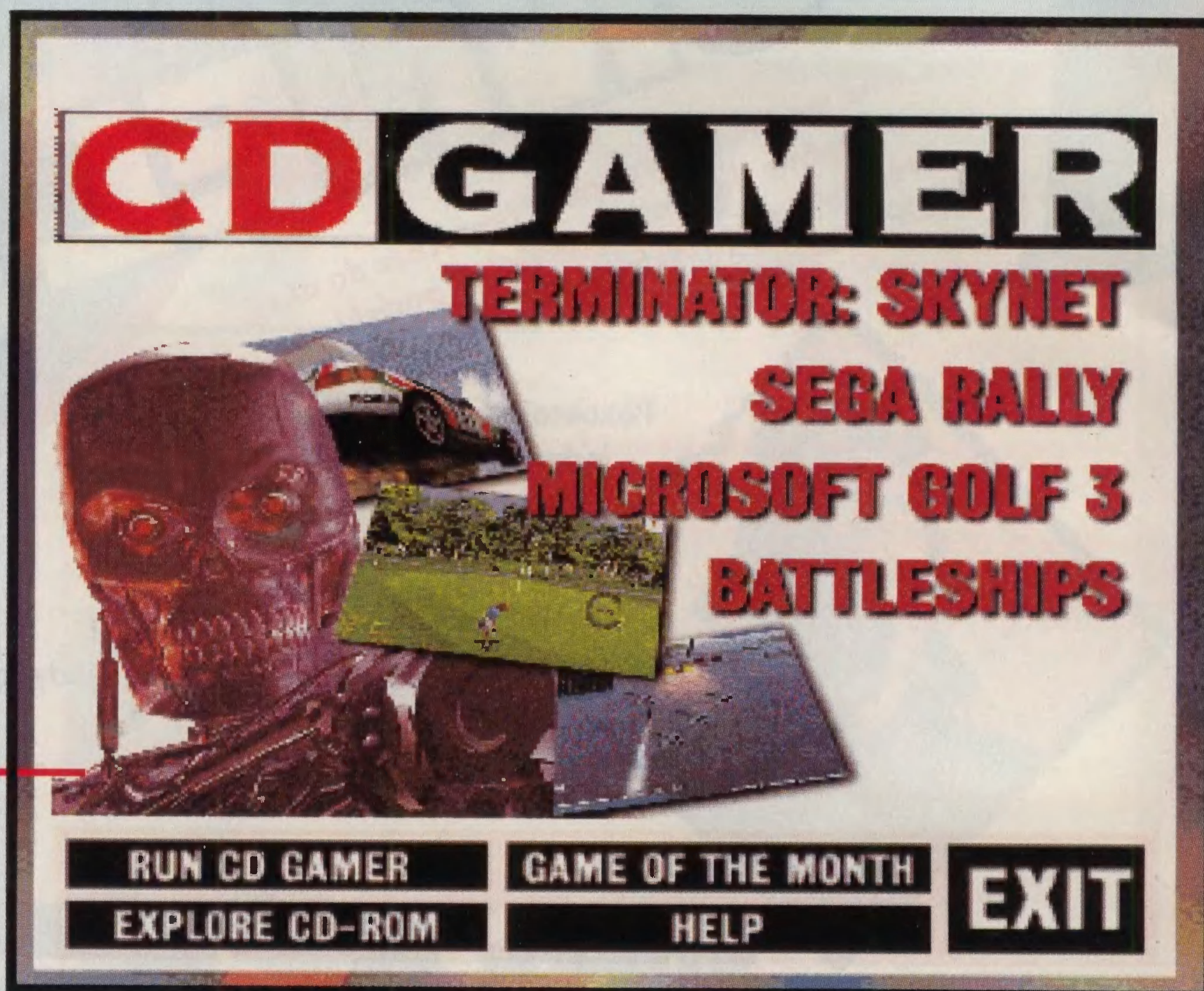
Fax: (0-22) 642 27 69.

Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

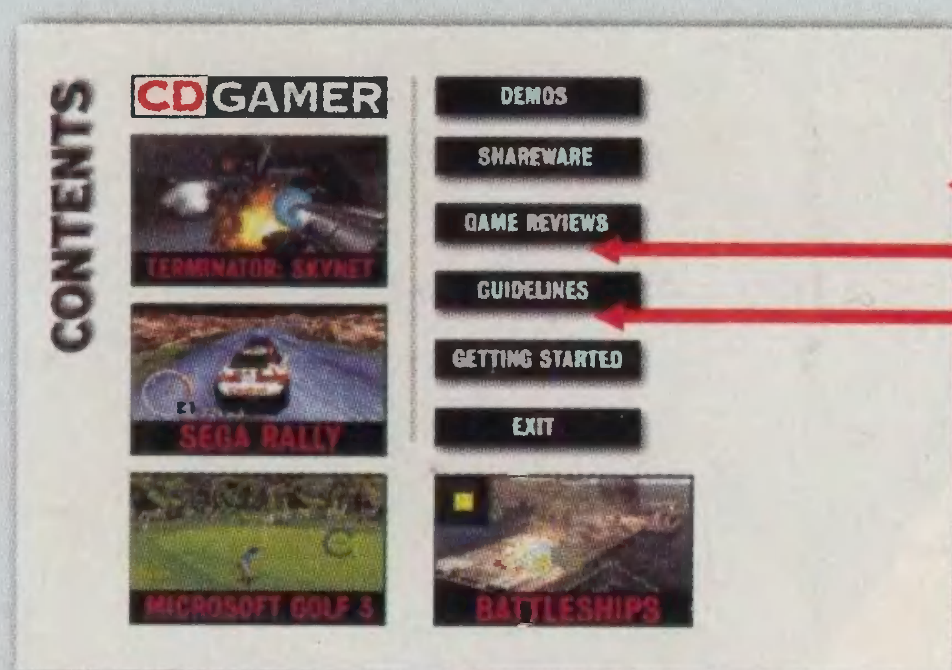
CD GAMER

CD GAMER na sposób windowsowy

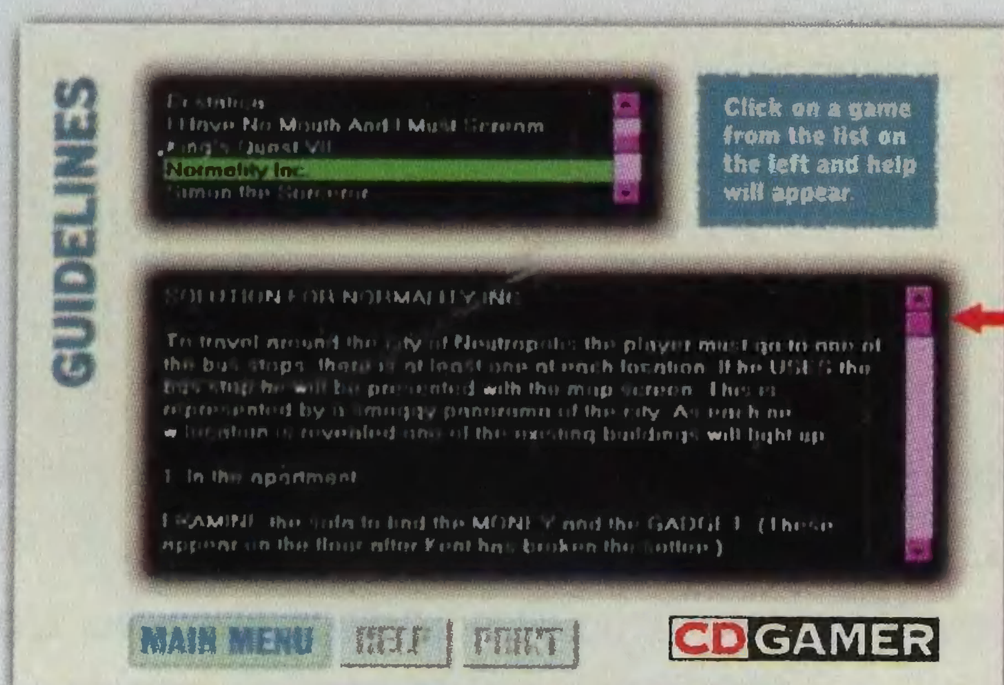
Nadeszła pora, by zapoznać się z tegomiesięcznym, arcyciekawym CD GAMEREM. Co przygotowaliśmy dla Was tym razem? Dobre pytanie... Wszystko, co najlepsze! Spójrzcie tylko sami...



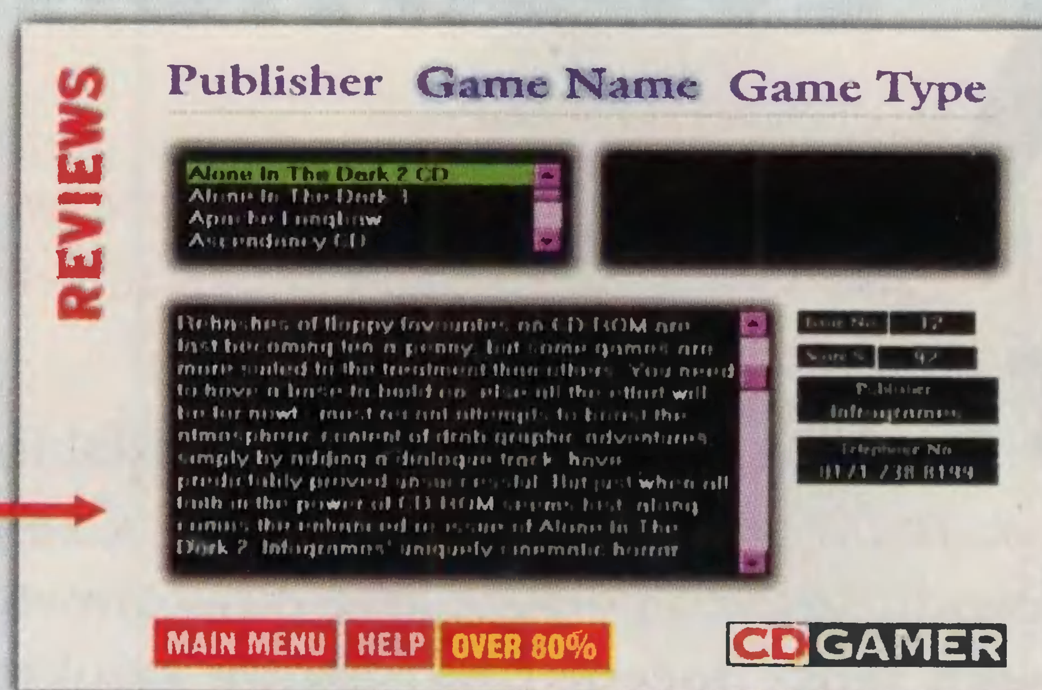
Kiedy już uruchomisz windowsową wersję programu do obsługi CD-ROM-u, pojawi się ekran, z poziomu którego będziesz w stanie uruchomić dema, przeglądać zawartość płytki, ewentualnie wrócić do Windows.



Oto ekran główny (CONTENTS), skąd możesz zainstalować i uruchamiać wszelkie programy, przeglądać recenzje i bibliotekę podpowiedzi.



Część poświęcona podpowiedziom i rozwiązaniom (GUIDELINES), zawiera wiele informacji przydatnych przy graniu. Co miesiąc będziemy dołączać tutaj nowe pozycje.



Biblioteka recenzji (REVIEWS), dostarcza informacji o wszystkich grach, które kiedykolwiek pojawiły się na łamach PC Gamera, włączając w to ocenę i nieco tekstu. Obiecujemy, że wkrótce uzupełnianie będzie skończone.

Sega Rally

Sega

Pentium 90 (zalecane Pentium 133), 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 3

Prezentujemy Wam pojedynczą trasę jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowych Segi, *Sega Rally.* Instalacja odbywa się z poziomu windowsowego CD GAMERA, dodatkowo automatycznie zainstalowane zostaną sterowniki DirectX 3, jeżeli ich obecność nie została wykryta przez program. Minimalna instalacja zajmuje 5 MB na twardym dysku, maksymalna 40 MB. Ścigać możemy się w trybie VGA i SVGA, również w 65 tys. kolorów, potrzebny będzie jednak naprawdę wydajny procesor i szybka karta graficzna. Prawdziwa zabawa zaczyna się w okolicach Pentium 150.



DOS-owy CD Gamer

CD Gamer z poziomu DOS-u wygląda nieco topornie, ale chyba ważniejsze od wyglądu jest to, co zawiera w środku? Z tego poziomu można dostać się do dodatkowych scenariuszy (WAD-ów) i poprawek do gier. Są tutaj oczywiście dema przeznaczone tylko dla tego systemu. Dema pracujące w Windows nie pojawiają się.

Terminator: SkyNET

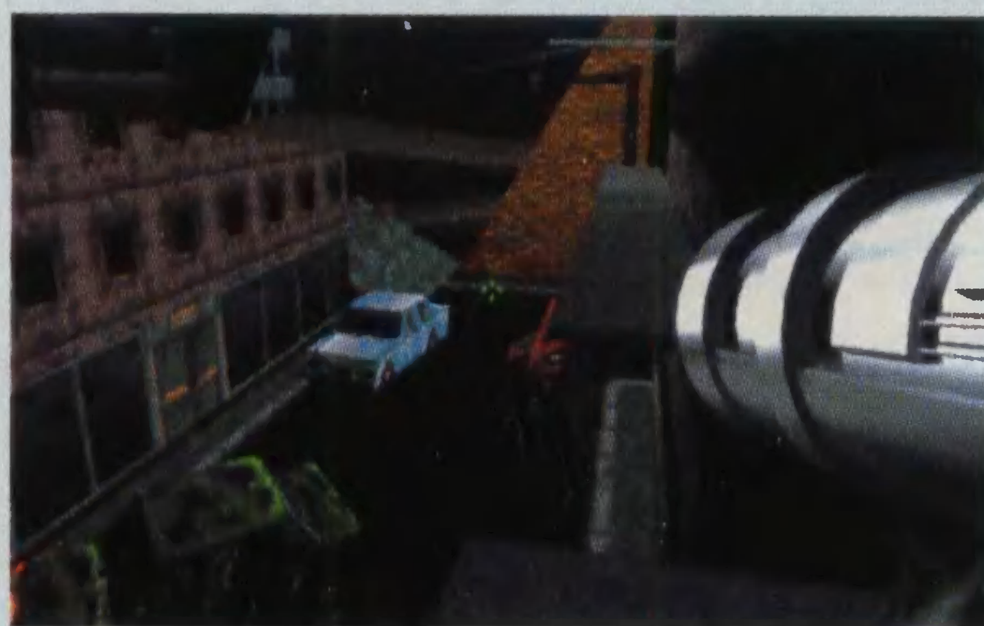
Bethesda

486DX2/66, 8 MB RAM, MS-DOS

SkyNet to produkt powstały przy okazji tworzenia popularnej serii filmów o Terminatorze. Nasze demo (z możliwością gry) zawiera pierwszą misję końcowego produktu. Instalacja odbywa się z menu DOS-owego, a kiedy już się zakończy, należy uruchomić program konfiguracyjny poleceniem SETUP z katalogu gry. Gra wygląda zdecydowanie lepiej w SVGA, jednak nie wszystkie karty graficzne poprawnie obsługują ten tryb. Uruchomienie przez SKYNET.EXE. A oto klawiszologia:

STEROWANIE:
Obrót Lewo/Prawo – Mysz
Spoglądanie Góra/Dół – Mysz
Strzał – Lewy Przycisk Myszy
Rzut Granatem – Prawy Przycisk Myszy
Do przodu – A
Do tyłu – Z
Przesunięcie w Prawo – X
Przesunięcie w Lewo – lewy Shift
Bieg – ALT
Podskok – S
Kucnięcie – C
Automapa – TAB
Menu – ESC
Pełny Ekran – F6
Przyciemnienie Obrazu – F7
Rozjaśnienie Obrazu – F8

BROŃ:
1 – Rura/Detektor Ruchu
2 – Uzi/Karabin Maszynowy
3 – Shotgun
4 – Wyrzutnik Granatów
5 – Wyrzutnik Rakiet
6 – Karabin Laserowy
7 – Działko Plazmowe
F1 – Koktajl Mołotowa
F2 – Ładunek Wybuchowy
F3 – Granat
F4 – Bomba Rozpryskowa
F5 – Bomba Zegarowa



Microsoft Golf 3

Microsoft

486DX2/66 (zalecane P90), 8 MB RAM (zalecane 16 MB), Win 95

Grywalne demo, dzięki któremu będziesz mógł podszkolić się w grze w golfa. Dostępne są trzy „dziury". Instalacja z menu windowsowego. Potrzebne 16,5 MB wolnego miejsca na HD.



Battleships

Hasbro

486DX, 8 MB RAM, Windows 3.x lub 95, Quicktime for Windows

Mała pokazówka komputerowej wersji popularnych „okrętów". Aby ją obejrzeć, potrzebny będzie Quicktime for Windows, który instalujemy z sekcji Getting Started windowsowego menu CD GAMERA.



Kill, Krush 'n' Destroy

Electronic Arts

Pentium 90, 16 MB RAM, MS-DOS

Spróbuj swych sił na pierwszym poziomie nowej gry strategicznej EA, toczącej się w czasie rzeczywistym. Pierwszą częścią instalacji zajmie się menu DOS-owe. Po rozpakowaniu plików do katalogu tymczasowego, przejdź do niego i wpisz INSTALL C:. Po skopiowaniu, program instalacyjny uruchomi procedurę, dzięki której będziesz mógł wskazać rodzaj karty dźwiękowej oraz opcje grafiki. Uruchomienie przez KKND.EXE.



Virtua Cop

Sega

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 2

Kolejna konwersja przeboju Segi. Tym razem na pulpity Windows 95 wkracza *Virtua Cop*. Nasze grywalne demo zawiera pierwszy poziom i aż kipi od wybuchowej akcji. Program instalacyjny będzie próbował zainstalować DirectX 2, jeżeli nie zostanie on wcześniej wykryty. Niestety, nie zawsze dobrze sobie z tym radzi. Kiedy więc uruchamiając grę zauważysz, że brakuje jakichś plików (najczęściej DPLAY.DLL), użyj po prostu polecenia „Uruchom" z paska zadań Windows 95, by rozpakować plik DXFULL.EXE. Jeżeli Twój napęd oznaczony jest jako D:, wpisz po prostu D:\UTILS\DIRECTX2\DXFULL.EXE. Demo zajmuje 35 MB na twardym dysku, sterowanie odbywa się za pomocą myszy (Przycisk Lewy – strzał, Prawy – przeładowanie magazynka). W przeciwieństwie do zamieszczonego na tegomiesięcznym CD GAMERZE *Sega Rally, Virtua Cop* zadowala się nieco skromniejszym zapleczem sprzętowym.

Alien Trilogy

Acclaim

486DX2/66, 8 MB RAM, MS-DOS

Strzelanka widziana oczami gracza, powstała na podstawie filmów o „Obcym". Instalacja odbywa się z DOS-owego menu CD GAMERA. Wyboru rodzaju karty dźwiękowej dokonujemy uruchamiając plik SETSOUND. Okazjonalnie mogą pojawić się problemy z menedżerem pamięci EMM386, kiedy więc spędzisz dłuższą chwilę na gapieniu się w czarny ekran, wykreśl go po prostu z CONFIG.SYS. Uruchamiamy przez TRILOGY.EXE. Najczęściej używane klawisze:
Ctrl – Strzał 1
5 na klawiaturze numerycznej – Strzał 2
Spacja – Otwórz Drzwi/Użyj
< – Przesunięcie w Lewo
> – Przesunięcie w Prawo
1-5 – wybór broni
6 – następna broń
Backspace – obrót do tyłu
Caps lock – tryb Biegu
Tab/ESC – wybór broni
PAUSE – pauza

Robotron X

Williams

Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 2

Wznowienie klasycznej już, pełnej humoru zręcznościówki *Robotron X*. Grę uruchamiamy wprost z dysku CD GAMERA poleceniem D:\ROBOTRON\ROBO32.EXE (jeśli napęd CD oznaczony jest literą D) za pośrednictwem rozkazu „Uruchom" z paska zadań Windows 95. Niezbędny jest DirectX 2 lub lepszy, który instalujemy z menu windowsowego CD GAMERA lub poleceniem D:\UTILS\DIRECTX2\DXFULL.EXE.
Klawisze sterujące:
E/D – ruch w górę/dół
S/R – ruch w lewo/prawo
W/C – lewo-góra/prawo-dół
I – strzał

Ultimate Warrior

AD Studios

Pentium 60, 8 MB RAM, MS-DOS, karta graficzna zgodna z VESA 2.0 lub odpowiedni emulator

Ultimate Warrior to grywalne demo ciekawej i krwawej, miejscami renderowanej nawalanki 2D, osadzonej w czasach średniowiecza: szczęk mieczy, stalowe zbroje i dorodne dziewoje, a wszystko za sprawą zdolnych programistów z firmy AD Studios. Gra instaluje się z DOS-owego menu GAMERA i wymaga szybkiej karty graficznej, kompatybilnej z VESA 2 lub stosownego emulatora. Może być nim shareware'owy Display Doctor, którego również można zainstalować

Zanim zaczniesz

Radzimy, abyś zwolnił tak wiele pamięci expanded. Aby to zrobić, będziesz musiał poedytować trochę plik C:\CONFIG.SYS. Aby to zrobić, napisz z głównego katalogu dysku C:

edit config.sys i naciśnij <ENTER>

Powinieneś teraz odnaleźć linię zawierającą słowo „EMM386.EXE" i zmienić jej zawartość po tym słowie na słowo „RAM", tak aby linia wyglądała:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

oczywiście pod warunkiem, że plik EMM386.EXE mieści się w katalogu C:\DOS. Jeśli jest inaczej musisz wpisać ścieżkę dostępu do niego.

Innym sposobem na uzyskanie takiego efektu jest użycie programu MEMMAKER, jednakże należy używać go bardzo ostrożnie (zwłaszcza jeśli masz menu startowe MS-DOS-u, albo połączenia DOS-Win/Win 95).

Czasem mogą wystąpić kłopoty z programem MSCDEX - jego najnowsza wersja jest na dysku CD „PC Gamera".

Menu DOS

Włóż dysk CD do napędu i wybierz go pisząc D: i naciskając <ENTER> (oczywiście jeśli napęd CD jest oznaczony inną literą - musisz ją wpisać; wywołanie programu MSCDEX podczas startu komputera podaje Ci ją).

Uruchom menu przez napisanie GO i naciśnięcie <ENTER>. Jeśli używasz Windows 95, radzimy, abyś uruchomił komputer w trybie „DOS Prompt" i zrobił to samo co dla zwykłego DOS-u. Po ewentualnym (nie polecanym) uruchomieniu menu dosowego z Windows 95 nie jest zalecane przełączanie się między zadaniami.

Menu Windows 3.1/3.11

Uruchom Windows 3.1 (lub 3.11) i wybierz polecenie „Uruchom" z menu „Plik" z „Menedżera programów". Naciśnij na przycisk „Przeglądaj" i wybierz plik „PCG.EXE" z dysku CD. Pojawi się nowa ikona na desktopie - dwukliknięcie na niej spowoduje uruchomienie menu, które uruchamia jedynie gry dla Windows 3.1 - musisz użyć menu DOS, aby uzyskać dostęp do DOS-owych gier.

Menu Windows 95

Po włożeniu CD do napędu pojawi się menu pozwalające na wybór wyjścia do Windows, przeglądania zawartości dysku lub uruchomienie menu programów z dysku. Menu „Run" zawiera zarówno programy dla Windows 95, jak i dla 3.1.

Masz problemy?

Jeśli Twój CD jest uszkodzony, prosimy odesłać go pod adres podany niżej. Prosimy równocześnie o wcześniejsze sprawdzenie, czy wszystkie kroki instalacji zostały wykonane poprawnie, aby nie było wątpliwości, że problemy są natury sprzętowej. Do CD prosimy dołączyć informacje o naturze błędu oraz zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną. Wymiana CD jest konieczna jedynie w przypadku fizycznego uszkodzenia dysku.

PC Gamer Po Polsku
04-202 Warszawa
al. Marsa 6
tel./fax (0-22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl

Jak zamawiać?

Informujemy, że istnieje możliwość nabywania oddzielnie krążków CD z „Edycji CD". Cena takiego krążka wynosi 9,50 zł + 1,00 zł koszty przesyłki.

Zamówienia przyjmujemy wyłącznie na standardowych blankietach pocztowych. Należy pamiętać, żeby wypełnić go czytelnie, a w miejscu na korespondencję napisać jeszcze raz imię, nazwisko, adres zamawiającego i czego dotyczy wpłata. W tym przypadku - cover disc nr. 1/97 (39 UK - zgodnie z numeracją brytyjską).

Zamówienia należy kierować pod adres redakcji - jak wyżej. Honorujemy także przelewy na konto bankowe.

Oto jego numer:

Computer Graphics Studio
PKO B.P. XII O/W-wa
10201127-314295-270-1

• Aktualnie do pisma „PC Gamer po polsku Edycja CD" dołączane są oryginalne krążki z edycji brytyjskiej. Są one sprawdzane przeciwko istnieniu wszelkich znanych wirusów przed rozpoczęciem ich kopiowania i rozpowszechniania. Oprogramowanie jest instalowane i testowane przed umieszczeniem na dysku CD. Future Publishing nie bierze odpowiedzialności za ewentualne szkody powstałe podczas używania programów. Radzimy dokonanie kopii bezpieczeństwa ważnych plików przed zainstalowaniem nowego oprogramowania.

z tego menu. Tak na marginesie: AD Studios szuka właśnie bogatego wydawcy, skorego do wyłożenia większej sumki.

BLAM! Machinehead

Core Design

Pentium 75, 16 MB RAM, MS-DOS

Nasze grywalne demo na tegomiesięcznym CD GAMERZE zawiera pierwszy poziom *BLAM! Machinehead*, trójwymiarowej strzelaniny, będącej konkurencją dla *Descenta* i *Terminal Velocity*. Instalacja odbywa się z menu DOS-owego, natomiast sterowanie – kombinacją myszy i klawiatury. Więcej informacji znajdziesz w options screen.

Scorcher

Scavenger

Pentium 75 (zalecane Pentium 90), 8 MB RAM (preferowane 16 MB), MS-DOS lub Win 95 z DirectX 2

Demo ciekawie zrealizowanego *Scorchera* zawiera dwa początkowe tory, po których gracz pędzi na futurystycznym skuterze, osłoniętym polem siłowym. Program znajduje się w menu DOS i Windows. Gra ma specyficzną atmosferę i dopracowaną grafikę, najlepiej wygląda w trybie 640x480 przy 65 tys. kolorów, dlatego przyda się szybki komputer. Klawiszologia:

Góra/dół – przyspieszenie/zwolnienie
Lewo/prawo – skręt w lewo/prawo
Shift – przełączanie widoków
Tab – pole widoku
Alt – dopalacz
Ctrl – wyskok

Cyber Gladiators

Sierra

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 2

Wczesna wersja demonstracyjna trójwymiarowej bijatyki w stylu *Virtua Fighter* Segi, której bohaterem są stalowe cyborgi. Do wyboru mamy kilku bohaterów, można grać z komputerem lub kolegą. Walki toczą się na fantastycznie oświetlonych arenach, dotępnych jest wiele rodzajów broni.

Hunter Hunted

Sierra

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 2

Szybka platformówka, której bohaterem może być człowiek lub bestia. Biegi, skoki, zbieranie tego, zbieranie tamtego, wyeliminowanie tego, wyeliminowanie tamtego. Najlepiej przekonać się na własnej skórze. Zagraj więc w jeden z pierwszych poziomów *Hunter Hunted* (pełna wersja ma ich dokładnie 100).

Amber: Journeys Beyond

Graphic Simulations Corporation

486DX2/66, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA (16Bit Colour), Quicktime for Windows

Grywalne demo niezwykle dopracowanej gry przygodowej, w całości wyrenderowanej na stacjach Silicon Graphics. Zawiera pojedynczą lokację biura. Działa w 65 tys. kolorów, a wyglądem przypomina nieco osławionego *Under A Killing Moon* i jego następcę, *Pandora Directive*.

Ashes To Ashes

Corel

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 2

Szybka, kolorowa, Doomo-podobna, futurystyczna strzelanina firmy Corel, widziana oczami gracza. Cóż, być może nieco „retro", ale...

Simpsons Cartoon Maker

Fox

486DX, 8 MB RAM, Windows

Za pomocą naszego interaktywnego dema nowego produktu firmy Fox będziesz mógł stworzyć własną i niepowtarzalną kreskówkę, w której wystąpi sympatyczna rodzinka Simpsonów. Program skrzy się żywymi kolorami, zawiera też kilka przykładowych filmów i może dostarczyć dużo dobrej zabawy, zwłaszcza młodszym dzieciom. Niestety, demo nie pozwala na uwiecznienie owoców naszej pracy. Program działa najlepiej w 256 kolorach.

Jack Nicklaus 4 – Course Designer

Accolade

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 3

Wersja demo edytora pól golfowych dla *Jack Nicklaus Golf 4*, który powinien pojawić się na początku tego roku.

Soul Trap

Microforum

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 2

Dość niezwykła trójwymiarowa gra platformowa dla miłośników górskich widoczków i nie tylko. Demo zawiera początkowy poziom pełnej wersji, dostępnych jest aż 9 trybów graficznych, począwszy od 370x240 aż do 640x480.

Back To Baghdad

Military Simulations

Pentium 90 (zalecane P133), 16 MB RAM, MS-DOS

Jest to najprawdopodobniej najbardziej dopracowany symulator myśliwca F16, jaki ma szansę zaistnieć na komputerach domowych. *Back To Baghdad* może być zainstalowany z menu DOS-owego, ale musisz wykazać się cierpliwością, gdyż generacja oprawy graficznej potrafi potrwać dobrą chwilę, program jest też zachłanny na szybki procesor i mnóstwo pamięci RAM. Uwaga! Program potrzebuje 60 MB miejsca na twardym dysku, plus ok. 40 MB na plik podmiany.

Risk

Hasbro

486DX, 8 MB RAM, Windows 3.x lub 95, Quicktime for Windows

Kolejna konwersja popularnej gry planszowej Hasbro. Tym razem na komputerowe ekrany trafia wspaniała strategia *Risk*. Mamy nadzieję, że nasze demo pokazowe zaostrzy tylko Wasz apetyt.

Light House

Sierra

486/66, 8 MB RAM, Win 3.1 lub Win 95, DirectX

Demo nowej gry przygodowej spod znaku Sierry, instalowane z windowsowego menu CD GAMERA. Cóż, wszyscy chyba wiemy, na co ostatnio stać Sierrę... Program działa najlepiej w 256 kolorach.

Shareware

Stargunner v1.0

Apogee

486/33 (zalecane Pentium 90), 8 MB RAM (zalecane 16 MB), VGA (zalecany sterownik dla VESA 2.0)

Znana firma Apogee Software proponuje nam strzelankę zrealizowaną w sprawdzonej konwencji *R-Type*. Nasze demo zawiera jeden epizod, instalacja odbywa się z DOS-owego menu CD GAMERA. Po jej zakończeniu należy przejść do katalogu docelowego i uruchomić plik SGSW10.EXE. Po rozpakowaniu uaktywniamy SETUP.EXE, a następnie STARGUN.EXE, by odpalić grę. Przygotuj 12 MB wolnego miejsca na twardzielu.

Poprawki

Na tegomiesięcznym dysku CD PC Gamera znajdziecie wiele poprawek do gier – ich pełna lista jest dostępna z menu DOS-owego. Znajdują się tam m.in. poprawki do

NHL 97, Grand Prix Manager, Descent, Absolute Zero. Oszustwa, trajnery i opisy znajdują się w katalogu D:\ WALKTHRU (m.in. *Settlers 2, Pandora Directive, Fable*).

Pliki WAD

W tym miesiącu mamy dla Was nowiutki, calusieńki epizod dla *Dooma 2* pt. Psychotic Lands, autorstwa Matta Bennetta. Nie zdziwcie się, gdy na 4 poziomie potwory staną się odporniejsze i zaczną przechodzić przez ściany – jest to najprawdopodobniej wynikiem jakiegoś błędu. Instalacja nie może być prostsza: po rozpakowaniu z menu DOS-owego, skopiuj wszystkie trzy pliki (PSYCHOT.WAD, PSYCHOT.LMP i PSYCHOT.BAT) do katalogu, w którym trzymasz *Dooma 2*. Na koniec uruchom PSYCHOT.BAT.

Dodatki do GP2

Przedstawiamy nową kolekcję dodatków do *Formula One Grand Prix 2*. Uwaga! Ich autorem nie jest MicroProse i firma w żaden sposób nie odpowiada za te programy!

Ostra jazda (Hot Laps)

Do wyboru masz aż 26 szybkich tras. Ich instalacja odbywa się z menu DOS-owego, a po jej zakończeniu należy wybrać żądaną trasę z katalogu docelowego za pomocą opcji Load Game or Hot Lap Replay. Dodatkowe informacje w instrukcji do programu.

Podrasowywanie (Car Setups)

Zestaw nowych układów samochodów na wszystkie trasy zawarte w *Formula One Grand Prix 2*. Instalacja odbywa się z poziomu menu DOS-owego, ustawienia można załadować w czasie gry, wybierając odpowiedni katalog z menu Drive Options/Car Setup. Więcej informacji dotyczących ładowania i zapisu ustawień parametrów samochodu znajdziesz w podręczniku do *GP2*.

Warunki Prenumeraty

1. Prenumeratę miesięcznika PC Gamer po polsku można zamówić od dowolnie wybranego numeru (wliczając w to numery poprzednie). Obecnie przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów pisma i to zarówno wersji bez krążka, jak również „Edycji CD".
2. Aby zamówić prenumeratę wystarczy wypełnić czytelnie standardowy blankiet pocztowy, a w miejscu na korespondencję (na odwrocie blankietu) powtórzyć adres zamawiającego i napisać czego dotyczy zamówienie np. zamawiam PC Gamer Edycja CD x 3 od nr 4/96.
Określoną kwotę pieniędzy będącą trzy lub sześciokrotną wielkością aktualnej ceny, tymże przekazem prosimy przesłać na adres redakcji.
3. Wpłaty można również dokonywać za pośrednictwem banku na konto:
Computer Graphics Studio
PKO BP XII O/W-wa
1629-314295-136
4. Potwierdzeń wpłat NIE NALEŻY przesyłać do redakcji.
5. Adres redakcji w stopce.

Ostrożnie z DirectX 2!

Niektóre dema wymagają zainstalowania sterowników DirectX pod Windows 95. Niestety, starsze wersje DirectX, nie mogąc rozpoznać niektórych typów kart graficznych, bez pardonu wpychały się na miejsce oryginalnego sterownika Windows, przez co mamy obraz w 16 kolorach. W windowsowym menu CD GAMERA znajdziecie DirectX 3, którego zainstalowanie polecamy. A teraz garść porad „dla opornych". Najczęściej występujący problem dotyczy sterownika karty graficznej. Istnieje kilka sposobów jego rozwiązania. Jeżeli widzisz, że coś niedobrego stało się z obrazem, to w pierwszym rzędzie powinieneś uruchomić Windows 95 w Trybie Awaryjnym. Wystarczy przytrzymać klawisz F8 kiedy komputer startuje i wyświetla komunikat: „Uruchamianie systemu Windows 95...", a następnie wybrać Tryb awaryjny z menu, które zaraz się pojawi. Po załadowaniu Windows klikamy prawym przyciskiem myszy na kawałku wolnej przestrzeni pulpitu, wybieramy „Właściwości" i „Ustawienia", „Zmień typ ekranu" i wreszcie „Zmień". Teraz można wybrać stosowny typ adaptora.

Jeżeli i to nie zadziała, uruchamiamy Windows 95 normalnie i klikamy na ikonie „Dodaj nowy sprzęt" w „Panelu Sterowania", aby wykryć kartę graficzną, zainstalowaną w naszym komputerze. Może się zdarzyć, że konieczne będzie usunięcie aktywnego właśnie sterownika z „Menedżera urządzeń" w oknie „System" „Panelu Sterowania", zanim system odnajdzie jakiekolwiek nowe urządzenia.

Nieraz sugestie te mogą nie rozwiązać problemu wtedy trzeba ponownie instalować cały system Windows 95.

Pierwsze spojrzenie na...



SEGA RALLY



Samochody prowadzą się świetnie, jednak ich stopień odwzorowania musi być znacznie obniżony.





Jednym z dowodów na towarzyszące całej grze przywiązanie uwagi do detali jest ten oto helikopter.







Zapomnijmy o luzach w kierownicy, oto dla odmiany nadchodzi rzeczywistość.

JAMES FLYNN

Sega jest największym producentem gier dla automatów na świecie. Kilka lat temu Namco prawie ją doganiało, lecz ostatnio japońskie zespoły AM2 i AM3, kierowane przez ludzi pokroju Yu Suzuki, wysunęły się na prowadzenie w bitwie o stworzenie najbardziej odpowiedniego połączenia wspaniałej grafiki z grywalnością.

Gry takie jak *Out Run*, *Virtua Fighter* i Daytona, zdobywając uznanie i nagrody dzięki zaangażowaniu AM2, będącej głównym filarem Segi, przyczyniły się do umocnienia pozycji firmy. I wtedy, a mowa o roku 1995, znajomy, ale też konkurencyjnie nastawiony rywal AM3 zadziwił świat grą tak dopracowaną, jak żadna z rajdówek wyprodukowanych przez zespół Yu Suzuki. *Sega Rally* była właściwie odpowiedzią na panującą (wówczas) japońską manię dołączania efektu wchodzenia w poślizgi. Tu popchnięto techniki poślizgów do granic możliwości. Nikt wprawdzie jeszcze nie przyznał, że *Sega Rally* to całkiem oryginalny koncept, odczuwalne jednak było znakomite wrażenie jazdy, a i jakość wykonania stała się tak perfekcyjna, jak to tylko było możliwe.

Zręcznościówka doskonała?

Przyszedł więc czas na wersję dla PC-ta, ślicznie skonwertowaną przez rodzimych specjalistów Segi. Jest to ten rodzaj roboty, w której celują Japończycy, a efekt jest po prostu gwarantowany. Biorąc pod uwagę nieudolne poczynania Saturna Segi poza Japonią, konieczność podtrzymania wypieszczonego autorytetu koncernu Segi na reszcie kontynentów jest w tym przypadku niezmiernie istotna.

Jak widać ze screenshotów (nie obejdzie się bez akcelerowanej karty), gra zaskakuje wiernością w stosunku do oryginału. Pamiętamy jeszcze zachwyt wywołany samodzielnymi konwersjami tegorocznego *Virtua Fighter Remix*, lecz *Sega Rally* z automatów używa rozszerzonej wersji typu Model 2, tej samej co VF2. Gra będzie działać tylko w środowisku Windows 95 w rozdzielczości SVGA. Samochody, Lancia i Toyota, pozostają bez zmian w stosunku do wersji znanej z automatów, choć zapewne niektóre elementy cieniowania i efektów świetlnych będą wyłączone. Być może również niektóre z ustawień kamer zostaną usunięte, tak by poradził sobie z nimi mniej doskonały technicznie PC. Nawet najbardziej zaawansowany system, oparty na Pentium, nie dałby rady odwzorować wszystkich efektów w opcji widoku spoza samochodu.

„*Sega Rally* może być jedną z dwóch gier (pierwszą byłby *GP2*), dla której warto pokusić się o kupno pedałów GP500."

Wspomniane cięcia pozwolą zwiększyć płynność animacji. Co ważniejsze, *Sega Rally* może być jedną z dwóch gier (pierwszą byłby *GP2*), dla której warto pokusić się o kupno pedałów GP500. Pomimo że jest to pełnokrwista zręcznościówka, to wierność zachowań każdego z samochodów czyni ją tak dobrą symulacją jazdy, jak inne gry – ten element zawsze był stawiany jako pewnik przy animacji 60 klatek/s,



Tryb podzielonego ekranu z pewnością zwiększy zainteresowanie, jednak obniży wydajność.

a tyle właśnie mamy w oryginale. Na piedestale gier rajdowych zawsze stał *Screamer*, lecz kiedy *Rally* ujrzy światło dzienne, z pewnością zauważycie różnicę.

Wyzwanie dla kierowcy

Trzy trasy – pustynia, góry i las – są doskonale pomyślane, tak byś grając w nieskończoność nigdy się nie znudził. Ilość sztuczek, jakich trzeba użyć, by pokonać jedno okrążenie, mieszcząc się w czasie, to jeden z najbardziej śmiałych elementów gry – zwłaszcza, jeśli ścigasz się z kumplem w trybie podzielonego ekranu.

W tej chwili, jeszcze przed premierą, przepaść dzieląca 20,000$, jakie trzeba wyłożyć na automat do gry a kilkunastoma milionami za sprzęt przyspieszający pracę naszego PC-ta, jest tak wielka, że aż niestotna. Taka sytuacja jednak nie potrwa długo. Następna produkcja Segi, wspomagana przez Martin Real3D PRO Lockheeda (w planach okrojona wersja na PC) generuje obrazy w czasie rzeczywistym, w stopniu tak doskonałym, jak w większości tegorocznych produkcji filmowych. *Virtua Fighter* 3 na Model 3 niechybnie stanie się monitem uzmysławiającym, jak daleko zaszedł PC-et w ciągu ostatnich dwóch lat, a także jak daleko zajdzie w ciągu kolejnych pięciu. Na dzień dzisiejszy jednak, *Sega Rally* wystarczy w zupełności. PCG

SZEŚĆ POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO ŚCIGNĄĆ SIĘ W *SEGA RALLY*

- ***Sega Rally* to przykuwające wzrok wyścigi za 1 funciaka.**
- **A na PC-cie będziesz mógł grać do woli, za darmo.**
- **No, za jakieś 200 zł.**
- **Wygląda w zasadzie tak samo jak oryginał.**
- **Można wykonywać poślizgi i wchodzić w ciasne serpentyny.**
- **Obecni są widzowie, których jednak nie da się przejechać.**

Producent	Sega	Zaawansowanie	95%
Wydawca	Sega	Premiera	Styczeń

Pierwsze spojrzenie na...

RIVERWOR



Otoczenie stworzono za pomocą technologii znanej z *Magic Carpet*, z tą jednak różnicą, że *Riverworld* jest strategią z prawdziwego zdarzenia.









Riverworld, w którym panują zasady podobne do *Civilization*, koncentruje się na odkrywaniu przyszłości.

LD



Dzięki twórcom z Cryo, PC-et stanie się bogatszy o całkiem nowy gatunek gier.
JAMES FLYNN





(Góra) Rozwój techniki pozwoli zastosować nowatorskie metody w budownictwie. (Powyżej-lewo) Postacie w grze prezentują się nieźle. (Powyżej-prawo) Terenówki i czołgi przydadzą się przy prowadzeniu wojny.

Strategie ustabilizowały pozycję PC-ta i uzupełniając rynkową lukę uczyniły z niego wiarygodną platformę do gier. W kilka lat później, dzięki geniuszowi Id, obowiązującym tematem stała się trójwymiarowa gra akcji, a wraz z nią szybkość i ogólne poważanie, jakiego do tej pory brakowało wspomnianej maszynie. Możliwość scalenia obu gatunków nigdy nie była brana pod uwagę do momentu, w którym pojawiło się wydajne Pentium. *Riverworld* firmy Cryo ma szansę stać się pierwszym przedstawicielem zupełnie nowego gatunku – wygląda jak gra 3D, a równocześnie dysponuje potencjałem rasowej strategii.

Cryo, paryska firma odpowiedzialna za hit *Dune*, ezoteryczny *Captain Blood* i nieco rozczarowujący *The Lost Eden*, jest bez wątpienia jedną z najbardziej twórczych na świecie. Ich scenariusze, pomysły i próby ustanawiania nowych granic w grach komputerowych zapewniły im podziw, jeśli nie po prostu sukces. Najnowszy projekt, *Riverworld*, zdaje się podtrzymywać ów trend, charakteryzuje się jednak bardziej bezpośrednim podejściem niż ich dotychczasowe produkcje.

„*Riverworld* charakteryzuje się bardziej bezpośrednim podejściem niż ich dotychczasowe produkcje."

Interesujące zestawienie

Sama akcja to połączenie *Civilization* i *Magic Carpet*. Stoi przed Tobą zadanie wskrzeszenia rodzimej cywilizacji, kroczek po kroczku, wiek po wieku. Element *Magic Carpet* ujawnia się w rzeczywistoczasowej naturze tego zadania. Cały teren działań został utworzony za pomocą fraktali, dzięki czemu można dowolnie poruszać się i obcować z otoczeniem w sposób bardziej kontaktowy niż w konwencjonalnej grze strategicznej. Konserwatystom Cryo proponuje oprócz tego bardziej konwencjonalne rozwiązanie.

Riverworld wygląda wspaniale, chodzi płynnie nawet na mniej wyszukanych konfiguracjach sprzętowych. Prezentuje się znacznie lepiej niż zapowiadany ostatnio tytuł, podający się za jedynego przedstawiciela prawdziwej strategii 3D – *Destiny* z Interactive Magic. Podobieństwa między nimi sprowadzają się do szczegółowości terenu działań. *Riverworld* to 11 technologicznych wieków i 20 terytoriów, masą narzędzi do budowy i praktycznymi umiejętnościami do wykorzystania. Światy te zawierają cały zestaw cech geograficznych, jakich można spodziewać się na nowo powstałej planecie gotowej do eksploracji i ukazanej w SVGA. Każda z postaci została wcześniej dokładnie sfilmowana i umieszczona w grze.

Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy budzisz się po ponownych narodzinach na dziwnej planecie. Jej punktem centralnym jest ciągnąca się w nieskończoność rzeka, strzegąca tajemnicy Twej przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, a zarazem wiedzy niezbędnej do odtworzenia Twego własnego świata.

Jeśli pomyślicie, że całość prezentuje się niczym książkowa powieść, to dlatego, że nią właściwie jest. Philip Jose Farmer napisał *Riverworld* kilka lat temu, a Cryo podchwyciło pomysł, obracając go w komputerową grę.

Kusząca grafika

Riverworld i *Destiny* popełniają błąd – dla nich grafika nie odgrywa większej roli. Obie rywalizują, by stać się pionierami swego gatunku, lecz *Destiny* nie powoduje żadnego ożywienia, podczas gdy nęcąca francuska grafika oraz scenariusz zdobyły uznanie w redakcji PC Gamera.

Cryo to przykład typowego francuskiego producenta, który angażuje się w tworzenie możliwie najlepszych gier za pomocą umiejętności i wyobraźni, przeciwstawiając temu przerost ambicji oraz komercyjną nieświadomość. Jeżeli tylko w *Riverworld* uda się połączyć bez wątpienia ciekawy pomysł z odpowiednią jakością, solidną i nie skrywaną grywalnością, to gra powinna stać się przeżyciem, które na długo pozostanie w pamięci. Jeśli nie, będziemy mieli kolejnego *Captaina Blooda*. PCG

DLACZEGO *RIVERWORLD* BĘDZIE LEPSZY OD *CAPTAINA BLOODA*

- **Próba scalenia dwóch popularnych gatunków gier.**
- **Cudownie wyglądający graficzny engine z *Magic Carpet*, oparty na fraktalach.**
- **Mnóstwo możliwości, dzięki którym każdy będzie mógł wczuć się w klimat rozgrywki.**
- **Scenariusz, na który mogli wpaść tylko Francuzi (to raczej komplement).**

Producent	Cryo	Zaawansowanie	40%
Wydawca	Cryo	Premiera	Kwiecień

Pierwsze spojrzenie na...

DIE HARD



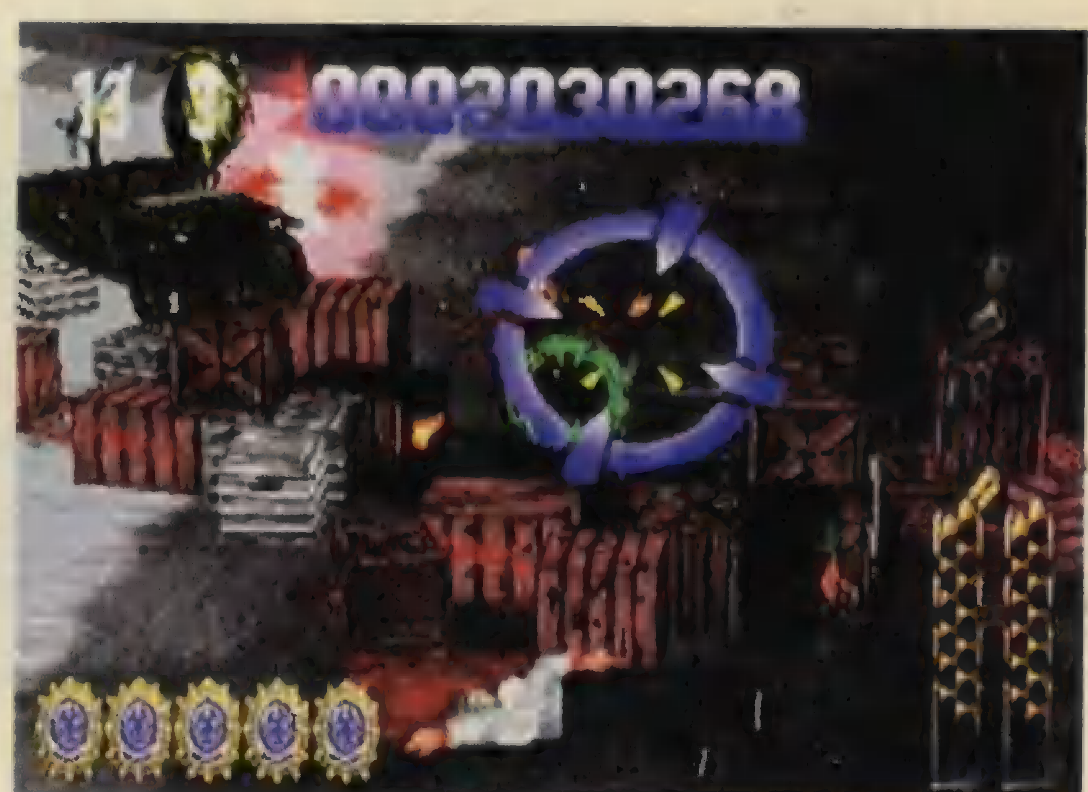
Samochodowa gonitwa, to ostatnia część trylogii, Twoje zadanie polega na neutralizowaniu bomb i koszeniu przechodniów.





Podziemia Nakatomi Plaza. Wystarczy biegać w kółko, zbierając coraz większe pistolety, które posłużą strzelaniu do każdego ze złym wyrazem twarzy.





TRILOGY

Firma Probe pokazała już lwi pazur w dziedzinie konsol, ale jeśli chodzi o gry na pecety, to są oni w zasadzie zieloni. Oto co potrafią nowicjusze.

Gry oparte na scenariuszach filmowych zwykle reprezentują zbyt niski poziom, aby zadowolić wytrawnych graczy. Jednak nie dzieje się tak z *Die Hard Trilogy*. Probe wydało już wersję na PlayStation, która spotkała się z niebywale entuzjastycznym przyjęciem wśród graczy i krytyki. Teraz nadeszła pora na wersję PC.

Z początku gra nie przypomina czegoś, co powinno się znaleźć na pecece. Całość wygląda jak wyjęta z salonu gier komputerowych, prosta strzelanina, pozbawiona elementów strategii i planowania. *Die Hard Trilogy* jest oparta na trzech częściach filmu (znanego u nas pod drastycznie głupim tytułem Szklana Pułapka), tak aby każda z części trylogii była w rzeczywistości osobną grą, opartą na fabule związanego z nią filmu. Jest to zadanie nad wyraz ambitne, choć w tym przypadku wygląda na dobrze wykonane.



(Po prawej) Druga część, w stylu *Virtua Cop*, jest najbardziej dramatyczna. Jest tu wiele głębi, jak na tak prosty pomysł.



Trzy w jednym

Pierwsza część, której akcja odbywa się w Nakatomi Plaza, wprowadza nas w trójwymiarowy świat wieżowca, gdzie po raz pierwszy widzowie polskich kin poznali Johna MacLaine'a. Sama gra przypomina tytuły serii *Crusader*, ale gra się w nią, jak gdyby dopracowali ją chłopcy maczający poprzednio palce w Syndicate. Grafika 3D przedstawia obraz w sposób sferyczny, pozwalając na szybkie postrzeganie obiektów znajdujących się poza rzeczywistym polem widzenia bohatera.

Część druga (Szklana pułapka 2) prezentuje tradycyjny interface, znany z tylu klasycznych nawalanek w stylu *Virtua Cop*. Zaczynacie na lotnisku, gdzie podjeżdża Wasza taksówka, wyskakujecie i zaczynacie mordować. Cele zaznaczone są na ekranie prostym krzyżykiem, a wyposażenie składa się z wielu rodzajów śmiercionośnych zabawek, z których najwięcej radości dostarcza wyrzutnia rakietowa. Przechodzenie przez port lotniczy, zabijanie terrorystów i staranie się o ocalenie zakładników, to doprawdy świetna zabawa (przechodzenie przez port lotniczy i zabijanie zakładników, to jeszcze lepsza zabawa).

Ostatni akt trylogii składa się ze zdumiewającego pościgu taksówką, żywcem wyjętego z filmu Szklana Pułapka 3. Celem szalonej jazdy jest odnalezienie i unieszkodliwienie bomb, podłożonych w różnych częściach miasta. Do dyspozycji mamy dwa radary ułatwiające nawigację w mieście. Sekwencja pełna jest eksplodujących samochodów, fruwających przechodniów i strzałów z ciężkiej broni maszynowej. Gdy testowaliśmy tę sekwencję, nie była ona jednak jeszcze w pełni ukończona.

Całość wygląda jak wyjęta z salonu gier komputerowych, prosta strzelanina, pozbawiona elementów strategii i planowania.

Ukryte głębie

W całej grze sceneria pozostaje interaktywna. Strzał w stronę samochodu powoduje jego wybuch, który z kolei powoduje uszkodzenia najbliższego otoczenia pojazdu. Można zbierać dodatkowe życia, broń i tym podobne, można też strzelać do różnych przedmiotów, jak na przykład monitorów na lotnisku, powodując ich upadek na jakiegoś nieostrożnego typa. To samo zresztą można zrobić z sufitem. Te dodatki powodują, że gra prezentuje znacznie wyższy poziom niż większość nawalanek.

Firma Probe zaprezentowała produkt, który zachwyca nie tyle oryginalnością, co wyobraźnią, z jaką potraktowano cały projekt. W tym roku należy oczekiwać na PC więcej gier spod szyldu Probe. PCG

Dlaczego *Die Hard Trilogy* daje kopa

- Swoiste „trzy w jednym", dwie nawalanki i jazda samochodem.
- Bardziej przemawiające do użytkowników PC niż większość gier z konsol.
- Interaktywna sceneria dodaje element taktyczny.
- Probe wiele razy dowodziła swego kunsztu w produkcji gier.
- Rzucanie granatów w ludzi powoduje zabawny (ale nie dla nich) efekt dźwiękowy.

Producent	Probe	Zaawansowanie	95%
Wydawca	Electronic Arts	Premiera	Styczeń



Powrót He

W TYM MIESIĄCU

Z pewnością już zdążyliście pognieść i przejrzeć całą sekcję z zapowiedziami na 1997 i zorientować się, że nasza stała rubryka pozostaje pogrążony w mroku jej cienia. Nie speszeni tą sytuacją prezentujemy ciekawą wizję świata Oddworld. Szykuje się kontynuacja klimatycznego Hexena. Powraca Phantasmagoria. Flying Corps kontynuuje swą powolną wędrówkę na półki sklepowe. Miłośników Mortal Kombata zainteresuje z pewnością War Gods.

NEWS INDEX

Jedna z najbardziej przerażających gier ubiegłego roku jest poddawana czemuś więcej niż zwykłe uaktualnienie, prowadzące do nieuchronnej kontynuacji. JAMES FLYNN

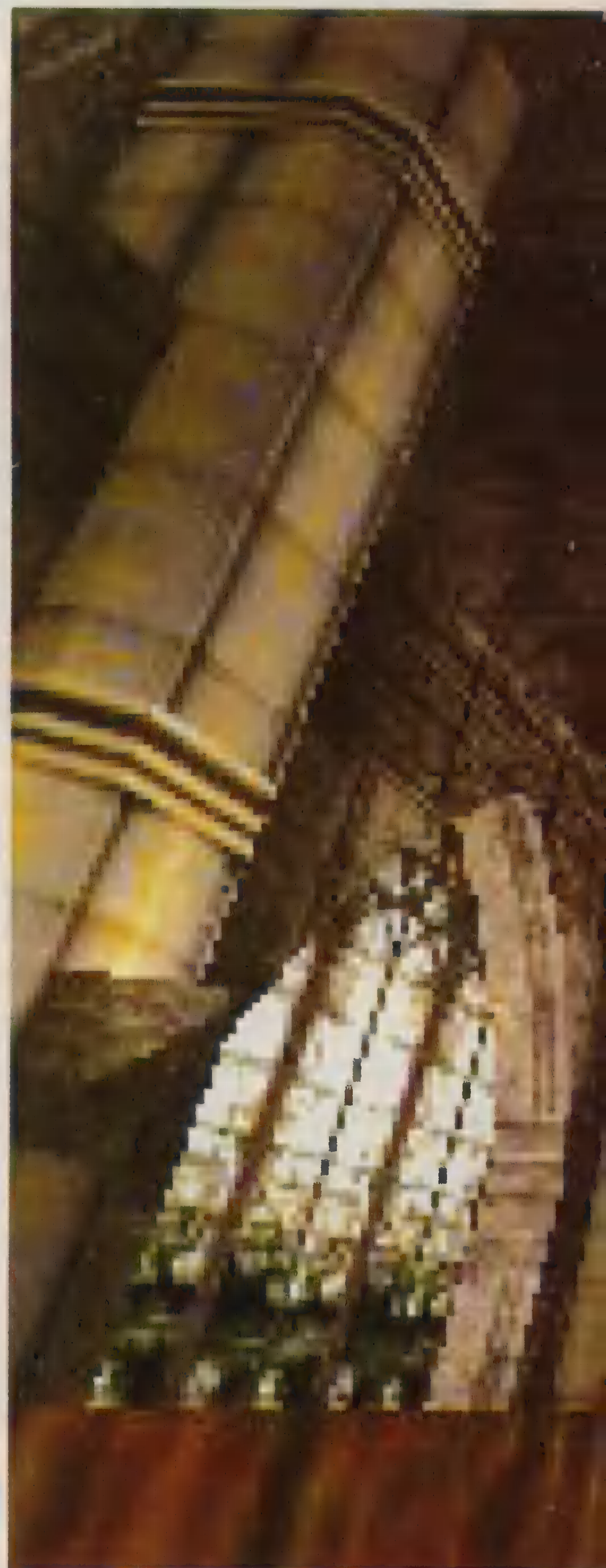
Raven Software, ludzie odpowiedzialni za *Heretica* i *Hexena,* to historia sukcesu na polu gier na PC. Chociaż można przypisywać te sukcesy faktowi, że była to pierwsza firma, która uzyskała od id Software licencję na wykorzystanie engine'a z *Dooma,* to jednak kryje się za tym coś więcej. Po prostu Raven robi znakomite gry.

Byłoby im łatwiej niż jakiejkolwiek innej firmie, gdyby po prostu wyprodukowali klon *Dooma,* korzystając z przewagi, jaką dał im licencyjny engine. Jednak w przypadku *Heretica* postanowili poprawić znany z pierwowzoru trójwymiarowy świat, dodając możliwość patrzenia w górę i w dół, a także latania. *Hexen* wziął to za punkt wyjścia i postanowił przebudować grę opartą na pokonywaniu kolejnych poziomów. Zamiast pokonywać 30 poziomów w ściśle określonej kolejności, w *Hexenie* mamy poziomy pogrupowane w jednostki ze wspólnymi celami pierwszo- i drugorzędnymi, porozrzucanymi na różnych levelach. I chociaż moim zdaniem stworzyło to (miejscami) coś, co było tylko o krok od stania się najbardziej nużącą i frustrującą grą jaką kiedykolwiek widziałem, to należy docenić odwagę programistów, próbujących czegoś nowego, nie zapominając jednocześnie, że była to pierwsza tego typu próba.

Firma Id najwyraźniej była pod wrażeniem *Hexena* na tyle, by kontynuować współpracę z Raven. *Hexen 2,* który pojawił się w zapowiedziach w rok po premierze oryginału, stanie się pierwszą grą innej poza id Software firmy, wykorzystującą technologię z *Quake'a.* Rezultaty tego już są niesamowite, a z czysto estetycznego punktu widzenia przewyższają nawet pierwowzór. Ogromne nawy katedry ciągną się bez końca, wypełnione świecznikami, ołtarzami i innymi tego typu elementami. Niebotyczne łuki spotykają się nad głową, a za oknami widać nawet deszcz i błyskawice... Nie ma wątpliwości co do ogromnych możliwości i uniwersalności engine'u z *Quake'a,* jedyny problem to ilość barw, poza odcieniami brązu, które można jednocześnie wykorzystać. Brak witraży w tych zdjęciach z *Hexena 2* wygląda złowieszczo, mamy jednak nadzieję, że zostanie zachowana kalejdoskopowa paleta z oryginalnego *Hexena.*

Jeżeli chodzi o samo granie, to Raven wprowadziła czwartą klasę bohaterów, oprócz istniejących wcześniej wojownika, kleryka i maga. Położono również większy nacisk na stronę RPG. Postacie będą teraz mogły gromadzić punkty doświadczenia w miarę postępów w grze i przechodzić na kolejne poziomy umiejętności. Każda klasa może teraz korzystać z pięciu broni, z których cztery czerpią energię z Tomu Mocy (Tome of Power). Piąta, jak sądzimy, to super-broń, którą należy złożyć ze znalezionych elementów, by z powodzeniem stawić czoła wielu nowym stworom pojawiającym się w grze. Chyba jedyną rzeczą, która jest niejasna, to w jaki sposób udało nam się zgubić artefakt, ukradziony na końcu *Hexena* Koraxowi — ten, który dawał posiadaczowi nieskończoną moc. Może został w jakimś pubie po hucznym oblewaniu sukcesu.

• *Hexen 2* (na razie to roboczy tytuł), premiera po Wielkanocy.





Otwierają się wrota.



Nad czymś, co jest z pewnością kluczowe dla powodzenia misji, wisi ostrze gilotyny.

xena


Deszcz, mgła i pioruny — niczego nie brakuje w *Hexenie 2*.



Miejsce akcji *Hexena 2* wygląda jeszcze lepiej niż w *Quake'u*. Mamy nadzieję, że gra będzie równie pasjonująca.


Fragmenty wielobarwnej scenerii wskazują, że jest to możliwe, ale czy Raven zdoła sprawić, by Hexen 2 był mniej brązowy niż *Quake*?

Latadło

Superszybki przebój Psygnosis na PlayStation, *Wipeout 2097*, wchodzi na ekrany PC z niewielką pomocą 3Dfx.

JAMES FLYNN

Wydaje mi się, że jestem jedyną osobą, której podobała się gra *Wipeout* na PC. Może przez podświadomą więź z wersją na PlayStation, w którą pogrywałem przez całe lato, uważam ją za znakomity produkt. To prawda, że grafika w trybie VGA utrudniała zobaczenie gdzie się jedzie i miała swoje mankamenty, ale mimo wszystko były to dobre i trudne wyścigi. To głównie *Wipeout* przyczyniła się do popularności PlayStation swoim niesamowitym wyglądem i agresywną muzyką te-



chno. Prawdopodobnie dlatego nie pasowała na PC.

Kontynuacja, ***Wipeout 2097***, ma wszystkie wizualne zalety poprzedniczki, a programiści Psygnosis usiłowali uporać się z niedociągnięciami, które prześladowały pierwowzór. Najważniejszym z nich była surowa kara za uderzenie w bandę, co powodowało zatrzymanie pojazdu. Teraz możliwe jest sunięcie wzdłuż ściany i tylko gwałtowna kolizja spowoduje zastopowanie pojazdu.

Popracowano również nad stopniem trudności gry, dodając zestaw torów dla średnio zaawansowanych, które pomogą w przejściu na najtrudniejsze trasy. Pojawiły się też wskaźniki uszkodzeń i serwis, co ma dodać trochę taktyki na dłuższych trasach. Najlepsza jest jednak nowa broń o nazwie Shockwave, która powoduje trzęsienie całego toru i unieruchamia pojazd przed nami.



Wipeout 2097 **w wersji na 3Dfx będzie chodził w rozdzielczości 640x480 z szybkością 30 ramek/s, co powinno wszystkim, którzy nie posiadają PlayStation, dać szansę zobaczenia jak wygląda dobra gra.**

Najważniejszą chyba wiadomością jest to, że w *Wipeout 2097* techniczne problemy związane ze zmuszeniem gry do poruszania się w tempie 30 klatek na sekundę będą dla posiadaczy kart D3D przeszłością, jako że gra będzie je wszystkie obsługiwała. Psygnosis, która mądrze związała się na samym początku z firmą 3Dfx, przygotowuje teraz symulator Formuły 1 specjalnie do karty 3Dfx. Obie gry wyglądają jak konsolowe i z nowym joypadem Microsoftu to wrażenie może nawet ulec spotęgowaniu.

- *Wipeout 2097* pojawi się w lutym.







Innym dodatkiem jest tarcza, która sprawia, że wyścig wymaga więcej taktyki. W połączeniu z nowymi torami i innymi ulepszeniami sprawia, że mamy coś lepszego od pierwowzoru.

Na co czekamy?

Mamy nowy rok, a wraz z nim premiera kilku dobrych gier (oraz ciągłe opóźnianie większości pozostałych).

Deathtrap Dungeon (Eidos)	marzec
Diablo (Blizzard)	już jest
Dungeon Keeper (Bullfrog)	marzec
Ecstatica 2 (Psygnosis)	luty
Flying Corps (Rowan)	już jest
Guts'n'Garters (Ocean)	luty
Hexen 2 (Raven)	kwiecień
Imperium Galactica (GT)	styczeń
Into the Shadows (Scavenger)	luty
Jedi Knights (LucasArts)	kwiecień
LBA2 (EA)	luty
Magic The Gathering (MicroProse)	luty
MDK (Interplay)	15 stycznia
Prey (3D Realms)	maj
Rebellion (LucasArts)	marzec
Starcraft (Blizzard)	czerwiec
Star Trek (MicroProse)	luty
Sub Culture (Criterion)	marzec
TFX3: F-22 (DID)	marzec
Unreal (Epic)	marzec
X-COM: Apocalypse (MicroProse)	marzec
X-Wing vs TIE Fighter (LucasArts)	styczeń

Zabawa w doktora i pielęgniarki

Seria gier „projektanckich" firmy Bullfrog poszerzy się o drugą przedstawicielkę. Ale czy będzie mogła konkurować z *Theme Park*? JAMES FLYNN



Wesołe miasteczka to wspaniałe miejsca odwiedzin. W przeciwieństwie do szpitali. Do wesołego miasteczka chodzi się w młodości, podczas gdy szpitale zyskują na popularności, kiedy otwierają się drzwi sali operacyjnej. Czy ***Theme Hospital***, najnowsza produkcja Bullfrog, może zbliżyć się do sukcesu odniesionego przez *Theme Park* – grę tak popularną, że EA ciepłą rączką wykłada 85 000 funtów na kolejną edycję?



Takich scen nie oglądamy w serialach.

To pytanie z pewnością niepokoi Bullfrog, w miarę jak prace nad *Theme Hospital* zbliżają się ku końcowi. Dlatego też producenci wychodzą z siebie, by przekonać nas, że jest to wspaniała, pełna uroku symulacja w stylu *Theme Park*. Gracz ma za zadanie zorganizowanie najbardziej wydajnego i przynoszącego zyski szpitala. Aby tego dokonać, obejmujemy kontrolę nad praktycznie każdym aspektem działalności: sprawy kadrowe, wyposażenie, ogrzewanie, oczyszczanie powietrza i ogólna strategia ekonomiczna.

Każdy przybywający do szpitala pacjent uskarża się na jedną bądź więcej chorób. Może to być złamane serce, jak i Syndrom Zmartwychwstałego Elvisa. Aby móc leczyć różnorakie przypadłości, należy zorganizować odpowiedni sprzęt diagnostyczny, a następnie zacząć kurację polegającą na stosowaniu różnorakich leków, zabiegów i innych metod. Jeżeli wszystko się uda, zadowoleni pacjenci rozniosą wieść i kolejni zaczną przybywać do Twojego szpitala zamiast do jednego z trzech konkurencyjnych przybytków, które rywalizują z Tobą o schorowane ciała.

Jak można było się spodziewać ze strony firmy Bullfrog, w grze znajdziemy szereg humorystycznych aspektów taniej i wydajnej służby zdrowia. Na pacjentach dotkniętych nieznanymi przypadłościami można prowadzić badania medyczne i ich rezultaty (w zależności czy zakończą się sukcesem, czy nie) mogą albo podnieść, albo całkowicie zrujnować reputację szpitala. Pomyślcie tylko o wszystkich „komicznych" możliwościach jakie mogłyby dostarczyć dodatkowe dyski z „prawdziwymi katastrofami"...

Spójrzmy prawdzie w oczy; niektóre rzeczy wcale nie są miłe i zarządzanie szpitalem pełnym chorych „klientów" znajduje się



Uczucie pragnienia nie wydaje się wystarczającym powodem do wezwania karetki.

pewnie gdzieś na początku tej listy. Ale jeżeli będziemy rozumować w ten sposób, to *SimCity* powinno ponieść kolosalną klęskę, a *Lemmings* zakrawałoby na całkowicie samobójcze przedsięwzięcie. *Theme Hospital* ma wszystkie elementy dobrego symulatora ekonomicznego. Bullfrog nie spuszcza z tonu po *Syndicate Wars* i *Gene Wars*. Wszystkiego czego *Theme Hospital* potrzebuje, to przekonać ludzi, że warto jest to kupić i zagrać.

• Bullfrog planuje premierę *Theme Hospital* na środek lutego.

Naprzód i do

Francuska filia Mindscape może popchnąć firmę do przodu dzięki *Dark Earth*. JAMES FLYNN

Firmie Mindscape nie powodziło się ostatnio zbyt dobrze, jeżeli chodzi o nasze oceny ich produkcji, ale patrząc w przyszłość być może uda się dostrzec światełka w tym ciemnym tunelu. Jednym z nich jest ***Dark Earth***, gra fantasy RPG, która zdaje się tak wyprzedzać konkurencję, jak to było w przypadku *Into The Shadows*, kiedy jej pierwsze screeny pojawiły się półtora roku temu.

Akcja *Dark Earth*, produkowanej przez francuską filię Mindscape, rozgrywa się w odległej przyszłości. Ziemia zderzyła się z fragmentami komety i zamieniła się w ponure, pełne trujących oparów miejsce. Jedynymi bezpiecznymi schronieniami są miasta nazywane Satelitami, które znajdują się na oświetlonych ogromnymi promieniami miejscach otoczonych przez ciemności. Właśnie w jedno z takich miejsc rzucają nas losy w *Dark Earth* i naszym zadaniem jest utrzymanie dopływu życiodajnego światła i odkrycie tajemnic prehistorycznych mechanizmów, które są nadzieją na przetrwanie.

Grafika wygląda wspaniale, a jakość renderingu może z powodzeniem równać się z *Lands Of Lore II*, czyli ścisła czołówka (przynajmniej do następnego miesiąca). Każdy z 250 pejzaży jest prerenderowany za pomocą 3D Studio Max, ale Mindscape nie zadowoliła się pięknymi tłami i statyczną *Mystową* akcją. Oprócz pięknych widoków mamy więc pełno liczonych w czasie rzeczywistym efektów. Przedmioty rzucają właściwie dopracowane cienie i zmieniając położenie wpływają na otoczenie. Wszystko to jest istotne dla stworzenia atmosfery, która, jak mamy nadzieję, stanie się jedną z głównych zalet gry, czyniąc z niej coś więcej niż jedynie (przyznajemy że bardzo zaawansowaną) przygodówkę sterowaną myszką. Do stworzenia tej atmosfery przyczynia się również próba stworzenia całkowicie oryginalnej cywilizacji miejskiej, której rozwój możemy obserwować. Każde miasto ma własną infrastrukturę i mieszkańców.





Na prerenderowaną scenerię nałożono liczone w czasie rzeczywistym efekty.



Jakość renderingu wzbudza szacunek dla projektantów Mindscape.



Najważniejszym jednak elementem gry są występujący w niej bohaterowie, będący znanymi z kanonów fantasy postaciami. Każdy z nich skonstruowany jest z teksturowanych polygonów i poruszają się bardzo naturalistycznie. Widok pojedynku wręcz w migoczącym świetle pochodni jest naprawdę wspaniały.

Ta francuska filia Mindscape była wcześniej znana pod nazwą Atreid i stworzyła niegdyś bardzo zaawansowaną technologicznie i całkowicie niegrywalną bijatykę

Interesująca kombinacja

Blue Byte wzbija się z przestworza w nowej strzelaninie 3D.

Blue Byte, znana ze znakomitych *The Settlers* oraz serii *Battle Isle*, postanowiła podbić całkowicie nowy rynek swoim najnowszym produktem *Extreme Assault*. Trójwymiarowa helikopterowa strzelanka wymusiła na niemieckiej firmie nową, wychodzącą daleko do przodu jakość.

Większość gry spędzamy w kabinie helikoptera, usiłując uwolnić porwanych naukowców i zniszczyć gigantyczne przetwórnie atmosfery rozrzucone po powierzchni globu. Cele poszczególnych misji wymagają wykorzystania wyłącznie siły ognia bądź zmuszają do bardziej taktycznego myślenia. Czasami konieczne jest opuszczenie śmigłowca i zaatakowanie wroga pieszo bądź za pomocą czołgu, by po zakończeniu misji wrócić helikopterem do bazy. Na razie *Extreme Assault* wygląda jak połączenie *Comanche'a* i *Swiv 3D*, co abslutnie nie przynosi ujmy.



- *Extreme Assault* ma się ukazać w okolicach Wielkanocy.



Teren rodem z *Magic Carpet* i olbrzymie eksplozje. Niezły początek.

góry







Można poprzedzierać się przez zieloną maź, udając uszkodzenie kręgosłupa.

Warriors. Wyciągnięta z tego nauczka oraz znakomite pomysły wykorzystane w *Dark Earth* pozwalają sądzić, że Mindscape nareszcie dorobiła się własnego hitu.

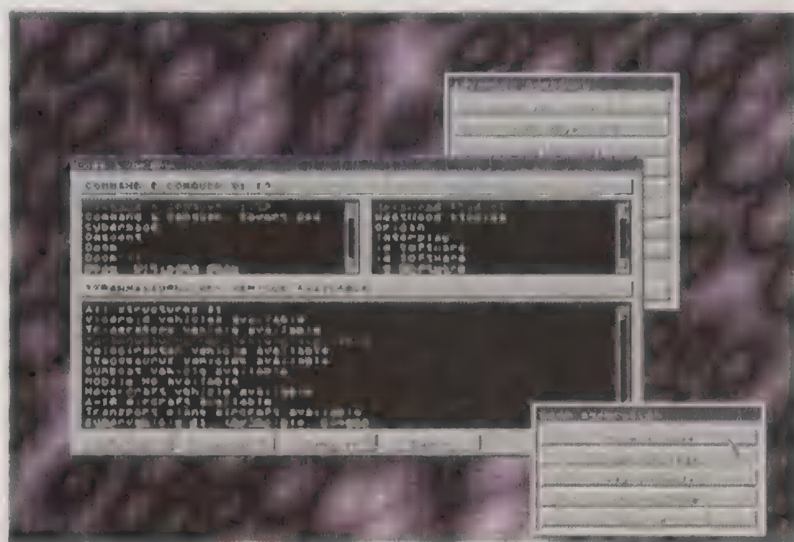
• Zobaczymy, czy tak jest w rzeczywistości w marcu, kiedy to *Dark Earth* pojawi się na półkach.

Te okropne oszustwa

Pamiętacie wpisywanie na Spectrum komend POKE? Mając Game Guru firmy 3DO, możecie nieźle udawać prawdziwych hackerów. STEVE OWEN

Firma 3DO wypuściła właśnie program Game Guru Game Enhancer, bazę danych cheatów i odnajdywacz kodów, które dają nieskończoną ilość żyć, gotówki i broni w czołowych grach. Program działa na trzy różne sposoby. Po pierwsze, mamy w nim listę kodów, które można wpisać, by uaktywnić zawarte w grach cheaty. Po drugie, modyfikuje pliki, trwale ingerując w kod programu (najpierw można zrobić kopię pliku). Ale jeżeli ktoś chciałby pobawić się w hackera, to może użyć przeszukiwacza kodu i spróbować znaleźć fragmenty programu, które należy zmienić, jeżeli nie znajdzie tej informacji w bazie danych. Dzięki temu programowi teoretycznie można „oszukać" każdy program i chociaż wygląda jak produkt shareware'owy, to działa zaskakująco dobrze.

Mamy pewne zastrzeżenia do interfejsu. Na przykład nie można naraz wprowadzić do jednej gry kilku cheatów. Każdy z nich trzeba umieszczać osobno i za każdym razem znajdować właściwy plik do przeróbki. Strona WWW firmy 3DO (http://www.3do.com) jest ciągle uaktualniana nowymi listami kodów. Na Game Guru mieści się na jednej dyskietce, co w dzisiejszych czasach wyszło już z mody.



Możesz godzinami wpatrywać się w taki ekran i zostać bogiem gier.

Wejście dziw

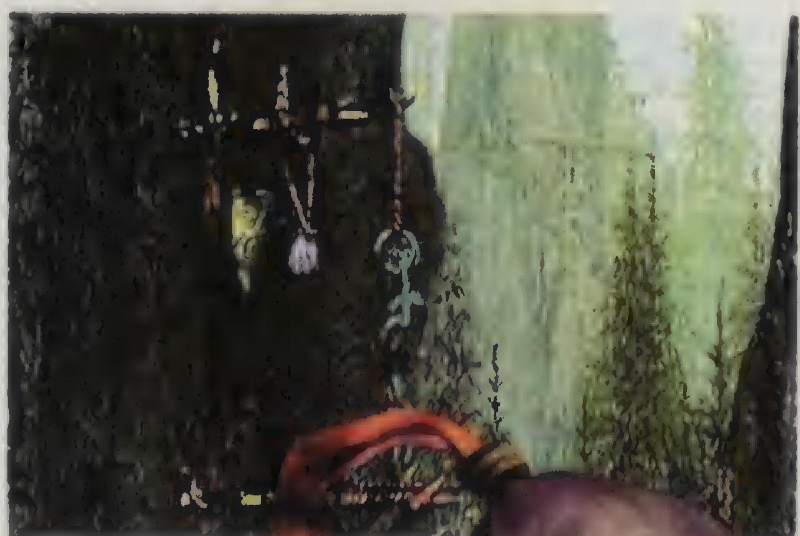
Czy to możliwe, aby tak miała wyglądać przyszłość gier wideo?

STEVE FARAGHER

Istnieje coś w rodzaju Świętego Graala dla komputerowców. Jedna rzecz, której wszyscy chcemy bardzo spróbować dlatego, że tak wiele o niej słyszeliśmy. Dlatego kiedy tylko pismak z magazynu komputerowego zostaje wysłany na zachodnie wybrzeże USA, musi zatrzymać się w Universal Studios, aby wziąć udział w jednej z największych atrakcji na świecie, zwanej Powrót do Przeszłości. Nie jest to co prawda gra, ale przejażdżka po świecie Powrotu do Przyszłości jest w stanie wyprostować fałdy na mózgu. Podoba się wszystkim komputerowcom dlatego, że mają nadzieję, iż pewnego pięknego dnia wszystkie gry będą tak ekscytujące.



Oto Abe, skacze bezmyślnie w poszukiwaniu swego przeznaczenia.



Nikogo więc nie zdziwi, że gdy tylko usłyszeliśmy o wspólnym projekcie twórców atrakcji Powrotu do Przyszłości w hollywoodzkim Wesołym Miasteczku – Sherry'ego McKenny i Lorna Lanninga – polegającym na stworzeniu gry komputerowej, byliśmy bardzo zainteresowani.

Oddworld: Epic 1 — Abe's Odyssey – tak brzmi pełen tytuł gry, która w założeniu, ma za zadanie przełamać zasady obowiązujące podczas tworzenia gier komputerowych.

Różnica pomiędzy tą grą, a setkami innych polega na tym, że Sherry i Lorne starali się stworzyć żyjący świat po drugiej stronie ekranu komputera.

Pierwsza, z planowanej serii pięciu, gra opisuje przygody Abe'a, interesującego stworzenia, którego portret znajdziecie na tych stronach. Abe pragnie wywrzeć zemstę na złych Sligach, którzy zapędzili jego ziomków do pracy w charakterze niewolników. Aby dokonać aktu zemsty, podróżuje on do trzech świątyń, gdzie odkrywa sekrety Sligów, by powrócić do rzeźni, skąd ucieka na początku gry, i zabić wszystkich Sligów. Proste, prawda?

Gra przypomina nieco *Flashback* i prawdę mówiąc jest ona w głębi swej duszy platformówką. Jednak ważniejsze od tej prostej mechaniki jest przesłanie tej gry.

Tym, co tak odróżnia Oddworld od innych znanych gier, jest poziom interakcji z innymi postaciami w niej występującymi. Oczywiście można z nimi wszystkimi porozmawiać, ale będą one także reagować na Twój stan emocjonalny, starając się zrozumieć więcej niż im się powie. Są oni też inteligentni. Wystrzel pistoletem bez tłumika, a z pewnością ktoś się zainteresuje hałasem. Pójdź gdzieś za jakimś stworkiem, a





nego świata



być może wpadniesz w pułapkę. Wszystkie te wydarzenia nie są też częścią scenariusza, a jedynie spontaniczną reakcją na poczynania gracza. Można też wydać przyjaznym stworzeniom polecenia, np. „poczekaj tutaj".

Rozwiązywanie zagadek również nie zostało potraktowane tuzinkowo. Oprócz podstawowej eksploracji, momentów, w których należy skakać nad dziurami, zbierać przedmioty itp. mamy też specjalne umiejętności Abe'a. Na przykład dowiaduje się on w odwiedzanych świątyniach, jak zmienić się w inne stworzenie lub nawet, jak „opętać" inne postacie w grze. Umiejętności te pozwalają mu dostawać się do różnych miejsc, które byłyby w innym przypadku niedostępne.

Jednak największe wrażenie wywiera sposób, w jaki gra „przepływa" z jednej sceny do drugiej bez przerywania akcji. Przypomina to *Heart Of Darkness* . Na dodatek nie ma czegoś takiego, jak paski stanu lub ukryte inwentarze, co zwykle jest standardem w grach tego typu. Jeżeli całość uda się złożyć w przekonujący sposób, *Oddworld* zmieni sposób w jaki gry współdziałają z graczem.

● *Oddworld 3: Epic 1 - Abe's Odyssey* ukaże się we wrześniu 1997





Magia w czasie rzeczywistym

Najbardziej popularna gra karciana staje się najbardziej popularną przeróbką na peceta.

STEVE FARAGHER

Nie możecie nic nie wiedzieć o oryginalnej grze karcianej, która przez trzy lata od czasu pierwszego wydania sprzedała się w milionach egzemplarzy. A już na pewno przeczytaliście naszą recenzję wersji na PC MicroProse (PCG 5/96, 91%). Teraz pojawiła się nowa wersja firmy Acclaim, ku wielkiemu niezadowoleniu firmy MicroProse, która była zmuszona do opóźnienia daty wydania swojej gry z powodu problemów prawnych.

Magic: The Gathering — Battlemage to gra karciana, o walczących ze sobą magach. Rzucają oni potężne czary, wywołując potwory lub katastrofy naturalne. O ile gra MicroProse była wierną repliką gry karcianej (karty rozłożone na stole), to wersja Acclaim przedstawia graficznie każdy pojedynek w stylu Dune II. Wpływ na pojedynek ma także ukształtowanie terenu. Jeśli dany potwór umie latać, będzie mógł przelecieć nad górami, jeśli nie posiada umiejętności lotniczych, będzie je musiał obejść. Jest też kampania, podczas której gracz walczy z pięcioma innymi magami o władzę nad krainą Condor, pozostaje też możliwość gry w sieci.

Pierwsze wrażenie jest nad wyraz pozytywne, Acclaim nie tylko przeniósł oryginał gry karcianej na peceta, ale też podrasował ją nieco.

• *Magic: The Gathering – Battlemage* pojawi się w marcu. Wydawca – Acclaim





Te niewielkie punkty po lewej są zbiorem potworów, które wezwane zostały do walki w pojedynku. Jak widać, teren w bitwie odgrywa wielką rolę.



(Góra) Corondor jest bogatym w szczegóły światem fantazy, choć nieco rozdrobnionym.
(Dół) Uczysz się wypowiadać zaklęcia za pomocą obrazków.

Wróciła!

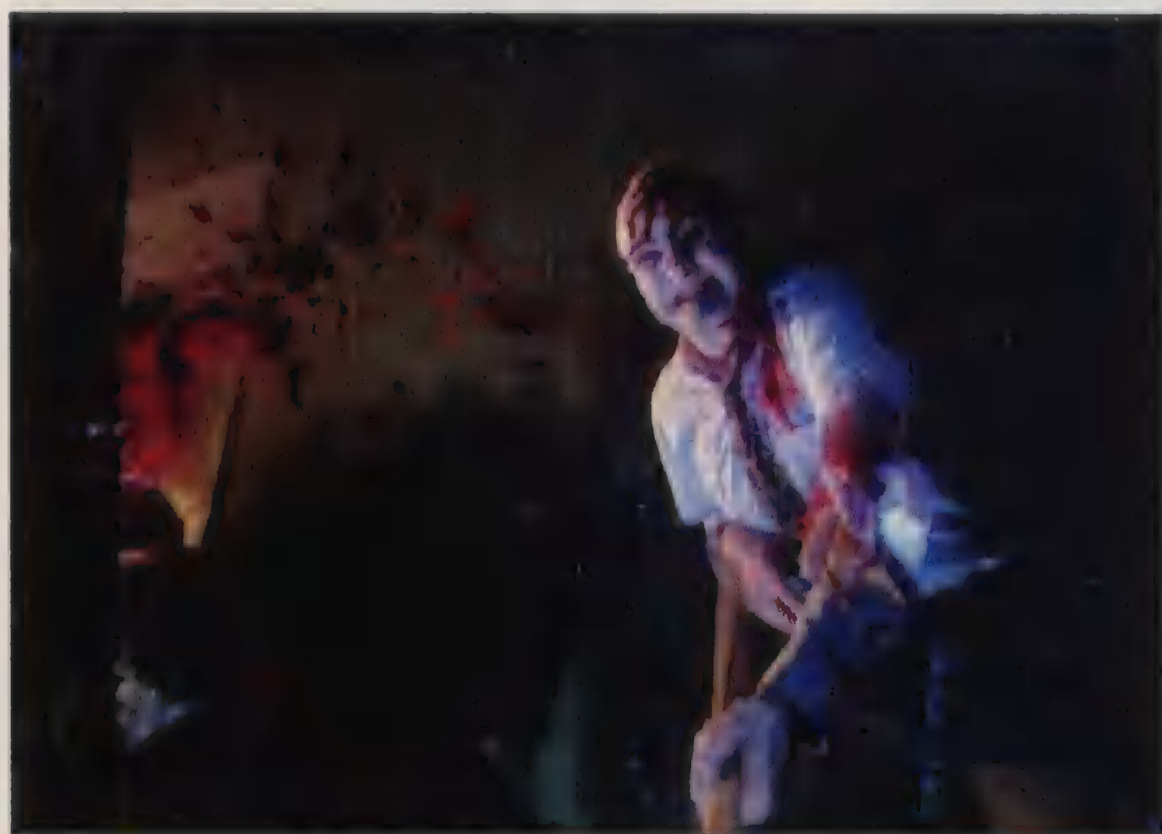
Kontynuacja koszmarnego widowiska

Phantasmagoria była, cytując ludzi z Sierry, „najlepiej sprzedającą się w Ameryce grą w drugiej połowie 1995." Do dzisiaj sprzedano ponad pół miliona egzemplarzy i nadal dobrze schodzi.

Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh obraca się wokół tego samego tematu, który sprawił, że pierwsza część była niepotrzebnie brutalna. Tym razem jednak jest nadzieja, że fabuła pozwoli wyrazić to w sposób bardziej artystyczny. Reklamówki określają ją jako „jedną z tych elitarnych gier składających się w 100% z filmu, co czyni mentalny terror jeszcze bardziej prawdziwym". To prawdopodobnie odnosi się do tego, że wykorzystano wyłącznie żywych aktorów w oryginalnej scenografii bez renderingu i blueboxu. Gra będzie zabezpieczona hasłami, które mają ograniczać dostęp do erotycznych lub brutalnych fragmentów.

Phantasmagoria 2 będzie ostatnim interaktywnym filmem Sierry. Wprost nie możemy się jej doczekać.

- *Phantasmagoria 2* pojawiła się w styczniu.





Można przyjąć, że kupujący Phantasmagorię 2 to dorośli mężczyźni, mający obsesję na punkcie seksu oraz gwałtu.

MicroProse i Acclaim

Wydaje się, że MicroProse wychodzi z finansowego bagna. Firma ogłosiła, że pierwszą połowę tego roku zamknęła zyskiem 1,2 miliona dolarów, kiedy to cały zeszły rok zamknął się stratą 40 mln dolarów. Do tak gwałtownej poprawy doszło niewątpliwie dzięki *Civilization 2*, *Grand Prix 2* i *Top Gun*.

Jednak *Magic: The Gathering* nie ujrzała jeszcze dziennego światła. Ale w przeciwieństwie do sytuacji z *GP 2*, nad którą prace przeciągały się w niemiłosierny sposób, tym razem winny jest spór prawny pomiędzy MicroProse a Acclaim. Acclaim również pracuje nad komputerową wersją *Magic: The Gathering*, która chociaż oparta na tradycyjnych karcianych pojedynkach ma mieć więcej elementów strategii. *MTG* MicroProse ma ukazać się na wiosnę. W następnym numerze bliżej przyjrzymy się znakomicie zapowiadającym się wysiłkom Acclaim.



Niebiańskie sprze

Następca *Mortal Kombat* firmy GT występuje z poprawioną grafiką 3D, ale poddaje się w pierwszej rundzie jeśli idzie o sensowną fabułę. STEVE OWEN



Tak naprawdę nikogo nie obchodzi fabuła *Mortal Kombat* czy *Quake*, powszechnie wiadomo, że techniczni geniusze wymyślają błahe powody, dla wyjaśnienia dlaczego bardzo mocno bijesz innych ludzi, wysadzasz ich w powietrze rakietami lub wbijasz w ich ciała duże ilości gwoździ.

War Gods, następca gry *Mortal Kombat*, nie jest wyjątkiem w tej dziedzinie. Posłuchajcie sami tych bzdur:

Otóż miliardy lat temu na Ziemi rozbił się pojazd kosmiczny, przewożący magiczny kruszec. Osiem osób weszło w bezpośredni kontakt z kruszcem, który przemienił ich w super-wojowników. Przykładowo, mistrzyni sztuk walki, niejaka Pagan, odkryła miejsce gdzie znajdował się kruszec ze starych manuskryptów. Warhead, z drugiej strony, był wojskowym wysłanym w celu zbadania militarnego potencjału kruszcu, ale jakaś eksplozja zmieniła raz na zawsze jego plany życiowe. Anubis, miejscowa hiena cmentarna, został zabity przez kruszec, ale jego dusza pozostała na wieki przeklęta.

W przyszłości, cyborg imieniem CY-5 otrzymuje od naukowców implant z kruszcu, w następstwie czego naukowcy idą wąchać kwiatki od spodu. Maximus był dzielnym gladiatorem, który wal-

PC GAMER REKOMENDACJA

Potrzebujesz gry teraz, właśnie w tej chwili? Oto kilka najlepszych pozycji właśnie teraz dostępnych.

Tomb Raider



Eidos (PCG 38, 93%) *Tomb Raider* nie tylko fantastycznie wygląda, jest także fantastycznie zaprojektowany i tak długi, że nie wystarczy Ci ferii na jego ukończenie. Widzieliśmy też wersję wyposażoną w 3Dfx i wygląda to jeszcze lepiej.

C&C: Red Alert



Virgin (PCG 37, 95%) Długo oczekiwana kontynuacja *C&C: Red Alert* jest nie tylko genialną grą strategiczną, posiada też genialną opcję gry w sieci. Do wersji SVGA potrzebujecie Windows 95. Zaszalejcie.

Toonstruck



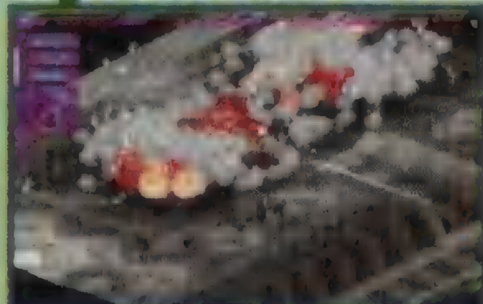
Virgin (PCG 37, 90%) Gra, stworzenie której kosztowało kilka milionów dolarów. W roli głównej Chrisopher Lloyd. Alternatywnie spróbujcie *Broken Sword* (też Virgin), wiele godzin umysłowej rozrywki zapewnione.

Grand Prix 2



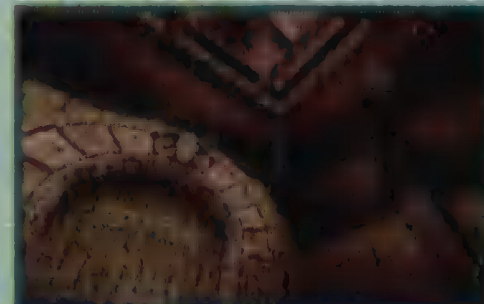
Micro Prose (PCG 27, 95%) *Power F1* i *Nascar 2* starały się dorównać *Grand Prix 2*. Prawdziwy miłośnik wyścigów Formuły 1, wie jednak, kto tu „rządzi". Prawdziwy realizm i wielkie emocje zapewnia *GP2*.

Syndicate Wars



Bullfrog/EA (PCG 35, 92%) Satysfakcjonująca strategia, możliwość wysadzenia w powietrze budynku oraz własnej grupy operacyjnej za pomocą nuklearnego granatu. Nie potrzeba nam niczego więcej.

Quake



GT (PCG 37, 97%) *Quake* jest powszechnie uznawany za najlepszą grę. Jasne że czasami pogrywamy w *Warcraft 2* w sieci, ale *Ouake* zwłaszcza gdy gramy w sieci nie ma sobie równych. Spróbuj, a przekonasz się sam.

czki

czył ze swym panem o zakład, którego stawką był kruszec. Opętany chciwością zabił swego pana, a kruszec ukradł dla siebie. Nie próbujcie robić tego w domu dzieci!

Już prawie koniec. Kabuki Jo nie jest tak interesującą postacią, po prostu znalazł trochę kruszcu na drodze. Ahau Kin pozabijał wszystkich swoich niewolników, którzy wydobywali kruszec z dna studni i wszystko wydobył sam. Voodoo, szaman został spalony, a jego prochy rozrzucone po bagnie zawierającym kruszec. Teraz jest nie-umarłym szamanem.

Osobna historia opowiada o królestwie, w którym czczono kruszec, a które zostało najechane przez swych wrogów. Posąg, w którym przechowywano kruszec, ożył i stanął do walki. Takie rzeczy jeszcze dziś można zobaczyć na odpustach. Mało interesująca Vallach jest za to królową Wikingów, to chyba bardzo miłe jak na mój gust.

Jednak mimo iż fabuła pozbawiona jest sensu, to fani nawalanek są zainteresowani jedynie grafiką i specjalnymi ruchami postaci, a tych ostatnich występuje w grze ...osiem na cztery, pomnożyć przez... około 740 różnych postaci. Nie, nie dziesięć, przepraszam! Oczywiście, każda z postaci ma swoje zabójcze ruchy, np. Uścisk cyklonu (Voodoo), Kula energii (CY –5) i tym podobne.



Mimo iż grafika na zdjęciach prezentuje się urodziwie, to przerzucenie gry na peceta, który posiada jedynie jeden procesor, będzie wymagało trochę pracy od programistów, jednak jeśli im się powiedzie, będzie to pierwszy przeciwnik naszego mistrza *Virtua Fighter Remix*.

• *War Gods* firmy GT ma się ukazać pod koniec stycznia.

Righteous

Podczas gdy Steve przedzierał się przez poziomy *Tomb Raidera*, James stwierdził, że mimo iż też chciałby zagrać, to poczeka na wersję 3Dfx. I oto skończyło się jego oczekiwanie. Wersję beta ściągnęliśmy z Internetu (http://www.tombraider.com) i zostaliśmy powaleni na ziemię. Kupcie sobie *Tomb Raidera*, szybkiego peceta i kartę Righteous 3D.

Dodatkowo Eidos ogłosił właśnie, że *Tomb Raider* sprzedał się w ilości 1 miliona egzemplarzy, zasłużony sukces.



Z OSTATNIEJ CHWILI...

Flying Corps

Dosłownie za kilka dni ma trafić w nasze ręce wspaniały symulator z I Wojny Światowej firma Rowan. A czytając o niej możemy sobie skórócić czas oczekiwania.



Rowan to chyba jedyna firma, która bez wyjątku tworzy doskonałe symulatory na pecety. *Dawn Patrol*, *Overlord* oraz *Navy Strike* będą wkrótce miały nowego brata – ***Flying Corps***. Sztuka polega na stworzeniu symulatora, który będzie zarówno realistyczny pod względem grafiki, jak i sterowania lotem, Rowan nie ma sobie równych w tych dziedzinach. Gry symulacyjne z I Wojny Światowej są dla ludzi lubiących bezpośrednią walkę, a nie beznamiętne strzelanie za pomocą rakiet do celów oddalonych o 20 km. We Flying Corps należy się przyłożyć i wczuć w atmosferę walki po jednej z dwóch stron tej wojny.

Rowan postarali się wydobyć cały realizm z tej gry. Chociaż tak naprawdę nikt nie jest pewien, co jest realistyczne w odniesieniu do samolotów z epoki. W każdym bądź razie podobno Stopwitch Camel znosił lekko na prawo i jeśli wybierzemy realistyczny poziom lotu, to samo przytrafi się naszemu samolotowi. Sceneria wywarła na nas wielkie wrażenie, do jej stworzenia wykorzystano autentyczne zdjęcia lotnicze z okresu I Wojny.

Firma Empire będąca dystrybutorem gry Flying Corps, bardzo ładnie zaprezentowała się na jesiennych Targach ECTS w Londynie. Pod sklepieniem hali wystawowej podwieszony był autentyczny samolot z I Wojny Światowej. W Polsce gra będzie dystrybuowana przez firmę MarkSoft. Już wkrótce gra powinna pojawić się w sklepach, a co za tym idzie, recenzja ukaże się u nas w przyszłym miesiącu.

● *Flying Corps* gdy już się ukaże zrecęzujemy ją pierwsi.



Lista Przebojów

Awans · Spadek · Bez zmian · Premiera · Powrót

Red Alert **przez cały czas jest na szczycie, a sezon świąteczny na pewno wspomógł sprzedaż tej gry. Wysoko wdrapała sić *FIFA*. Biedna Lara, bohaterka *Tomb Raider*, spadła aż do połowy listy. Trzeba ją ratować.**

Top 20 CD-ROM

1	Bez zmian	Command & Conquer: Red Alert	Virgin
2	Bez zmian	FIFA 97	Electronic Arts
3	Awans	Flight Simulator for Windows 95	Microsoft
4	Awans	Network Q Rally Championship	Europress
5	Awans	Grand Prix 2	MicroProse
6	Awans	Monopoly	Hasbro
7	Spadek	Tomb Raider	Eidos
8	Awans	Discworld 2	Psygnosis
9	Spadek	Screamer 2	Virgin
10	Spadek	Championship Manager 96/97	Eidos
11	Powrót	Command & Conqer	Virgin
12	Awans	Worms United	Ocean
13	Bez zmian	Quake	GT
14	Powrót	Civilization 2	MicroProse
15	Awans	Return Of Arcade	Microsoft
16	Premiera	Destruction Derby 2	Psygnosis
17	Premiera	Microsoft Golf 3.0	Microsoft
18	Spadek	Duke Nukem 3D	Eidos
19	Premiera	Alien Trilogy	Acclaim
20	Spadek	Sindicate Wars	Bullfrog

Jeśli chodzi o gry, które mają się dopiero pojawić, są to te same pozycje co w zeszłym miesiącu: *Dungeon Keeper, Jedi Knight* oraz *X-Wing vs. Tie Fighter.* Emocje budzi też *Sega Rally.*

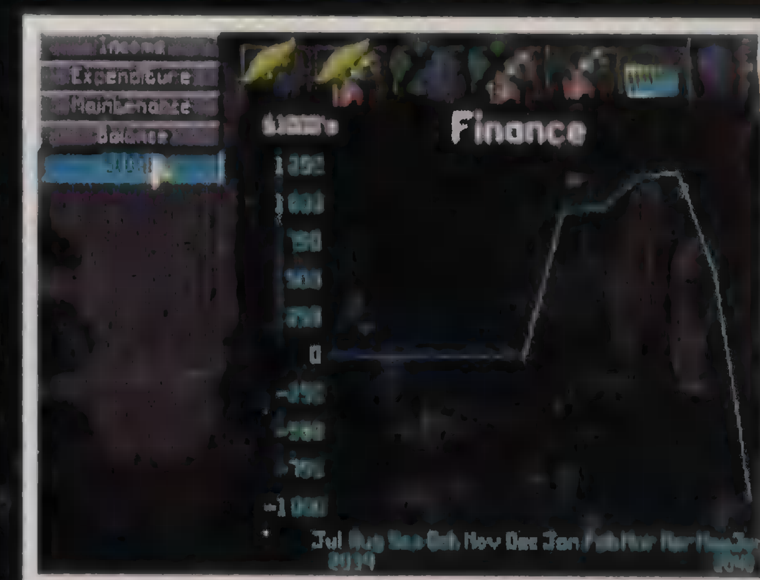
Najbardziej oczekiwane gry

Red Alert zajmuje najwyższe pozycje w tym miesiącu, ale prawie każdy twardziel w kraju pragnie kopii nowego hitu Lucas Arts *X-Wing vs. Tie Fighter* oraz *Jedi Knight.* W ten sposób listę zdominowały Gwiezdne Wojny.

1. (Awans) X-Wing vs.Tie Fighter
2. (Awans) Jedi Knight
3. (Bez zmian) Diablo
4. (Awans) Dungeon Keeper
5. (Premiera) Unreal
6. (Awans) X-COM: Apocalypse
7. (Awans) Prey
8. (Premiera) Monkey Island 3
9. (Powrót) Alien Trilogy
10. (Premiera) Starcraft



LucasArts zagarnął szczyt listy.



X-COM zaczął się wspinać.

WYGRANEGO NOWEGO ROKU

ŻYCZY WAM

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP







Kompletny przegląd gier zapowiadanych na rok 1997, czyli na co warto czekać?

Wiosna 1997

Specjalnie skonstruowanym na tę okoliczność wehikułem czasu, wyruszamy w fascynującą podróż...

Silnik powoli się zatrzymuje, translokacyjny zespół czasolotu przycicha i znowu znajdujemy się w rzeczywistym świecie. Spoglądając na instrumenty naszego wehikułu czasu stwierdzamy, że zgodnie z planem wylądowaliśmy w Londynie wiosną 1997 roku. Pierwszy etap podróży zakończony. Włączamy tryb parkowania i opuszczamy edwardiański komfort przestrzennie zniekształconej kabiny i ruszamy w stronę pokrytego szronem wyjścia. Otwierając właz, czujemy powiew wiosennego wiatru i wychodzimy na ciemną uliczkę znajdującą się o kilka kroków od sklepu z grami komputerowymi.

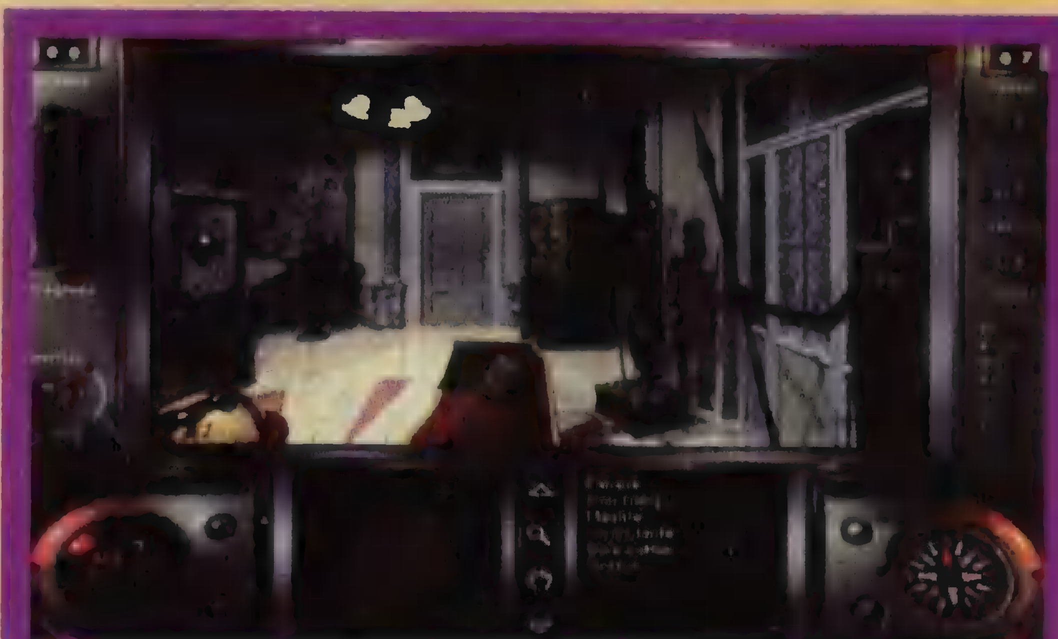
Nieskazitelna szyba witryny chroni ścianę pudełek, które pozwolą nam stworzyć na wasz użytek jedyny autorytatywny zestaw wszystkich gier mających ukazać się w 1997 roku. Ale niektóre tytuły... wyglądają dziwnie znajomo. Czyżby nie udało nam się jednak przenieść w czasie? Jako początkujący podróżnicy mogliśmy wpaść w czasowy paradoks, których pełno w przyszłości. Nagle zdajemy sobie sprawę, że połowa gier na półkach miała ukazać się w 1996, i wtedy wszystko staje się jasne. To rzeczywiście przyszłoroczne premiery, które uległy czasowemu poślizgowi. I tak oto wiosną '97 zobaczymy sporo gier, o których już wcześniej na pewno słyszeliście.

Wpatrując się w witrynę, dostrzegamy wszystkie wielkie tytuły, które pojawiły się w ostatnim czasie. *X-Wing vs TIE Fighter* i *Jedi Knight* LucasArts zajmują poczesne miejsce na wystawie. Ukończono wreszcie prace nad *X-COM: Apocalypse* MicroProse, a *MDK* Interplay wygląda tak wspaniale, jak w zapowiedziach. Obok dostrzegamy *Sega Rally* i *British Open Golf* firmy Looking Glass. Wygląda na to, że wiosna to będzie dobry czas na posiadanie peceta.

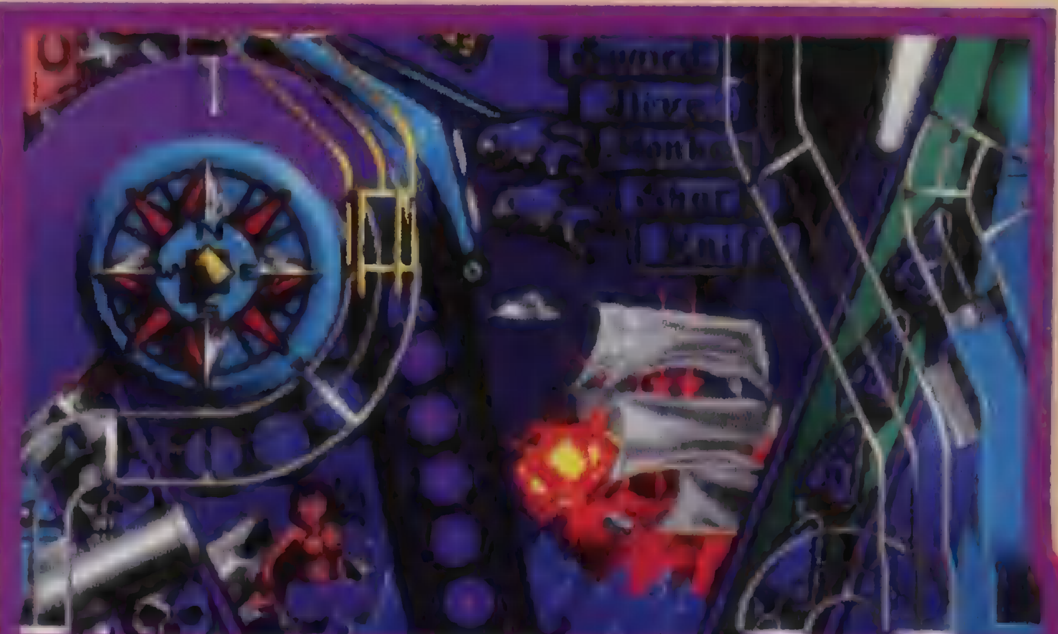
Wchodzimy do środka i przed nami rozciąga się panorama nowych tytułów. *Safecracker* Time Warnera, *Dragonheart* Acclaimu, działająca w Internecie *Air Warrior II* firmy Interactive Magic i szaleńczo wybuchowa *Blast Chamber* autorstwa Activision. Poniżej dostrzegamy *Off Road* – trójwymiarowe wyścigi MicroProse, *Absolute Bedlam* Mirage oraz *Firo & Klawd* – mieszanina platformówki i strzelanki z renderowanymi sprite'ami i scrollowanych scenerii.

Na jednym ze sklepowych komputerów działa *Bladeforce* firmy 3DO. Teksturowane krajobrazy przemykają w tle kiedy bohater – facet w kombinezonie ze śmigłem na plecach – lata wkoło, strzelając do mechanicznych przeciwników. Rusza się to wyjątkowo szybko, biorąc pod uwagę ilość szczegółów trójwymiarowej scenerii. W pobliżu znajdujemy *Settlers 2 Mission Disc* Blue Byte, od dawna oczekiwanego i z lekka opóźnionego *Street Racera* UbiSoft oraz pieprzną eskapadę Segi *Sacred Pools* i konwersję z Saturna *Three Dirty Dwarves.*

Przechadzając się między regałami, natykamy się na *NBA In The Zone* firmy


Safecracker – Time Warner


Off Road – MicroProse

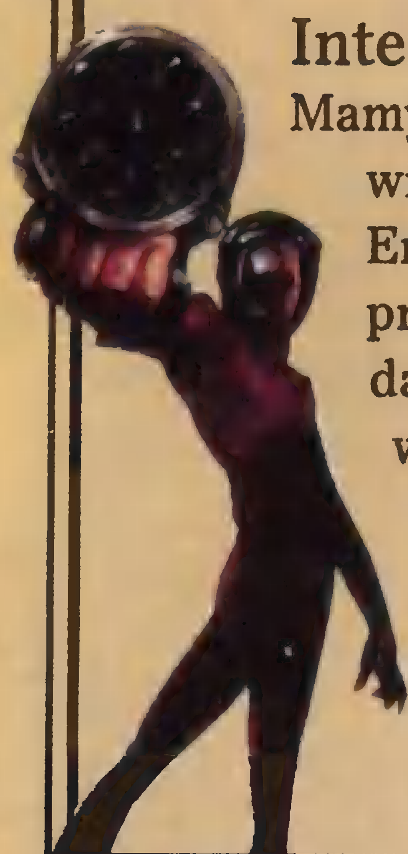

Slamtilt – 21st Century


Blast Chamber – Activision

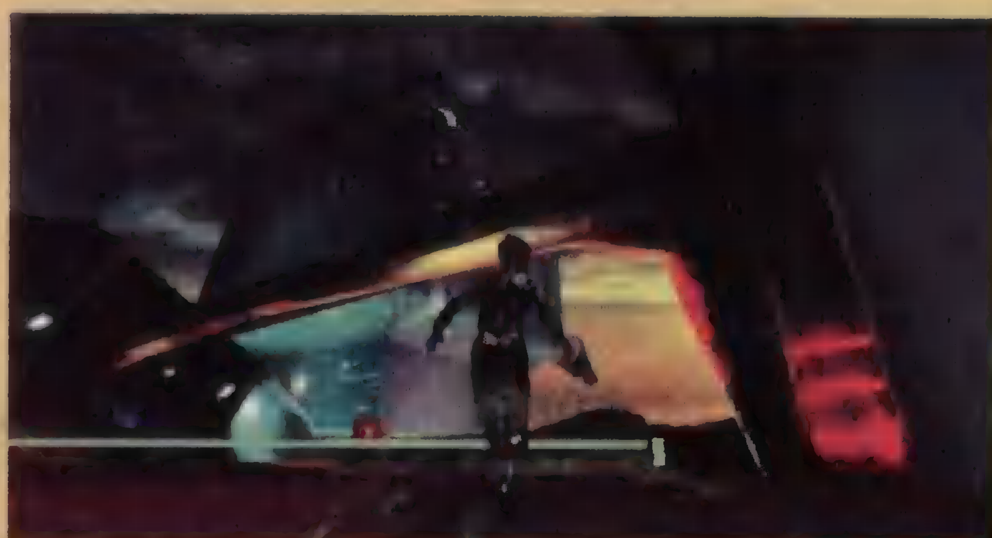
MDK

PCG hit 97

Interplay



Mamy 15 stycznia i właśnie pojawiła się gra *MDK* firmy Shiny Entertainment. Po bliższym przyjrzeniu się, wszystko wygląda w porządku – trójwymiarowo przedstawione scenerie ośmiu różnych światów i sprytny karabin snajperski umieszczony na głowie, dodają grze specyficznego smaku. A obietnice Shiny połączenia krwistości z przyzwoitymi strategiami wroga zdają się być dotrzymane. Fabuła opowiadająca o genetycznie zmienionym psie i szalonym doktorze Fluke Hawkinsie jest jednak nieco głupawa. Ale to już wina producenta.



Konami. W pełni teksturowany system 3D (podejrzewamy, że w 1997 wszystkie gry będą go miały) i mecze pięciu na pięciu z pewnością są jej walorami. Z pewnością jest to coś zupełnie odmiennego od opartej na filmie *Space Jam* autorstwa Acclaim, gdzie oprócz Michaela Jordana występują Bugs Bunny i Duffy Duck wraz z kolesiami. Nie bardzo wiemy jak potraktować *Tender Loving Care* Electronic Arts, chociaż *Longbow 97* zdaje się być bardziej przewidywalny. EA przygotowała też ***Ascaron's Hexagon Cartel*** oraz obiecującą ***Kill, Krush & Destroy***, wywodzącą się z idei *Command & Conquer* produkcję australijskiej firmy Beam Software.

Firma 21st Century wypuszcza kolejnego pinballa. Ten nosi nazwę ***Slamtilt*** i może poszczycić się trybami wielokulkowymi, symulowanymi ruchomymi i magnetycznymi elementami i 3 tysiącami klatek animacji dla samego stołu. Znowu dostrzegamy znak Activision, który tym razem powiewa nad ***A-10 Gulf, Dogfight*** i ***Dark Reign***. Domyślamy się, że dwa pierwsze tytuły to symulatory lotu, a na pudełku z *Dark Reign* czytamy, że jest to gra strategiczna z elementami zręcznościowymi, zawierająca między innymi elementy takie jak: ukształtowanie terenu wpływające na widoczność, regulowaną autonomię oddziałów bojowych oraz fantastyczny scenariusz, gdzie znajdziemy żołnierzy zdolnych do zmiany kształtu swojego ciała i przejmowanie kontroli nad przeciwnikami.

W końcu dochodzimy do ***Jonah Lumuch Rugby*** firmy Codemasters oraz – w co nie chce nam się wierzyć – ***Theme Hospital*** Bullfroga. Wielokrotnie omawialiśmy już komiczne operacje i poważne zarządzanie w tej grze, ale widok ukończonego produktu okazał się za dużym przeżyciem. Z trudem otrząsając się z szoku, docieramy do rogu i szybko notujemy wszystko, co dotychczas udało nam się wypatrzyć. Po kilku minutach gorączkowego bazgrania szukamy nowego miejsca, z którego moglibyśmy zacząć kolejną turę polowania na pecetowe nowości. Jak na przykład ***Exhumed*** BMG. Przypominamy sobie, że był to prawdziwy przebój

Sega Rally

Sega

Kiedy ostatnio widzieliśmy pecetowe wcielenie sztandarowego produktu Segi, wszystko zdawało się być na swoim miejscu, ale zadowalającą szybkość osiągnąć można było jedynie zmniejszając okno. Jednak przez ostatnie miesiące programiści wzięli się do roboty i w rezultacie nawet P75 radzi sobie z graficznymi zawiłościami tej, od dawna wyczekiwanej, konwersji z automatów. Dodano możliwość



grania w sieci i przez modem oraz zachowano wszystkie cztery tory (łącznie z bonusowym „The Lake").

Trash It

PCG hit 97

Warner

Zdajemy sobie sprawę, że możliwość przeniesienia się w czasie o kilka miesięcy do



przodu to wspaniała rzecz, kiedy obserwujemy jak producent, firma Rage, tyra dniami i nocami, by ukończyć prace nad tą platformówką w konsolowym stylu. Naturalnie mamy tu kilka intrygujących pomysłów. Głównym jest umiłowanie bohatera do ogromnych młotów, których używa do roztrzaskiwania głów przeciwnikom w przerwach między śmiganiem futurystycznym samolotem i oddawaniem salw pocisków. Mamy tu również zaskakująco rozwiązaną kwestię 3D. Zdjęcia mogą sugerować, że jest to widziane z boku komiksowe szaleństwo, ale w świecie *Trash It* możliwe jest wychodzenie z ekranu i wracanie nań. Godne podziwu.



Dark Reign – Activision



Jonah Lumuh Rugby – Codemasters



Theme Hospital – Bullfrog

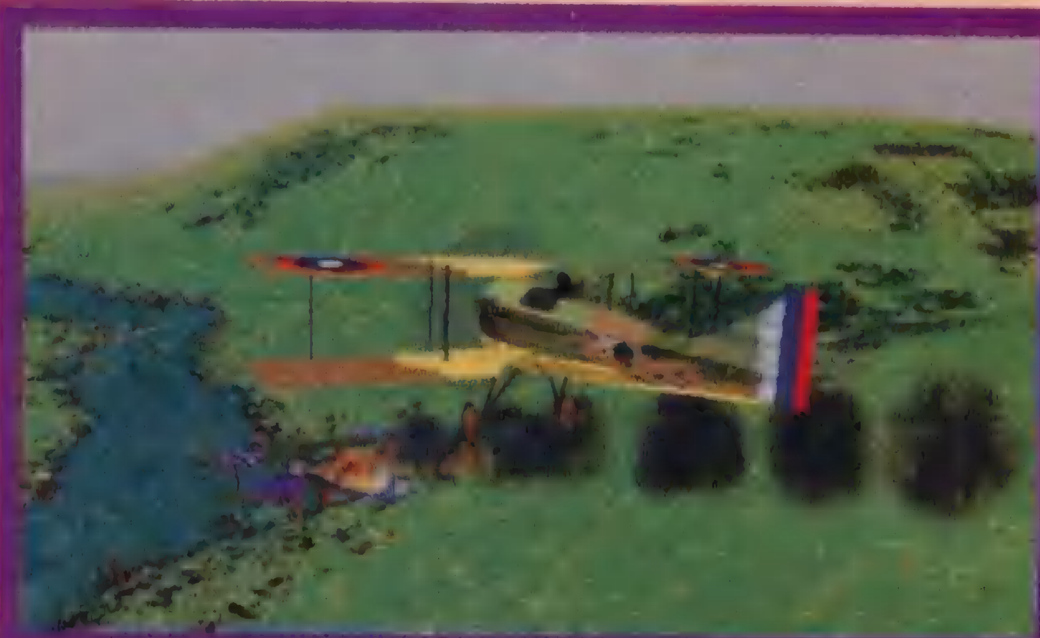
Erin Roberts,

producent gry Priveteer 2: The Darkening, na temat interaktywnych filmów:

„Obecnie, jeżeli chcemy mieć dobrze opowiedzianą historię, to wykorzystywanie zdjęć filmowych jest moim zdaniem dobrym pomysłem. Dodaje to realizmu. Nie chcę porównywać *The Darkening* do tego typu gier, ale wiele interaktywnych filmów, to właśnie prawie wyłącznie filmy. Aby to miało sens, musi w tym znaleźć się porządna gra. Uważam, iż za dwa, trzy lata możliwie będzie wyprodukowanie tylu polygonów, by stworzyć obrazy o porównywalnej jakości. Kiedy możliwe stanie się generowanie w ten sposób aktorów, wszystko ulegnie zmianie."


Exhumed – BMG


The Crow – Acclaim


Red Baron 2 – Sierra

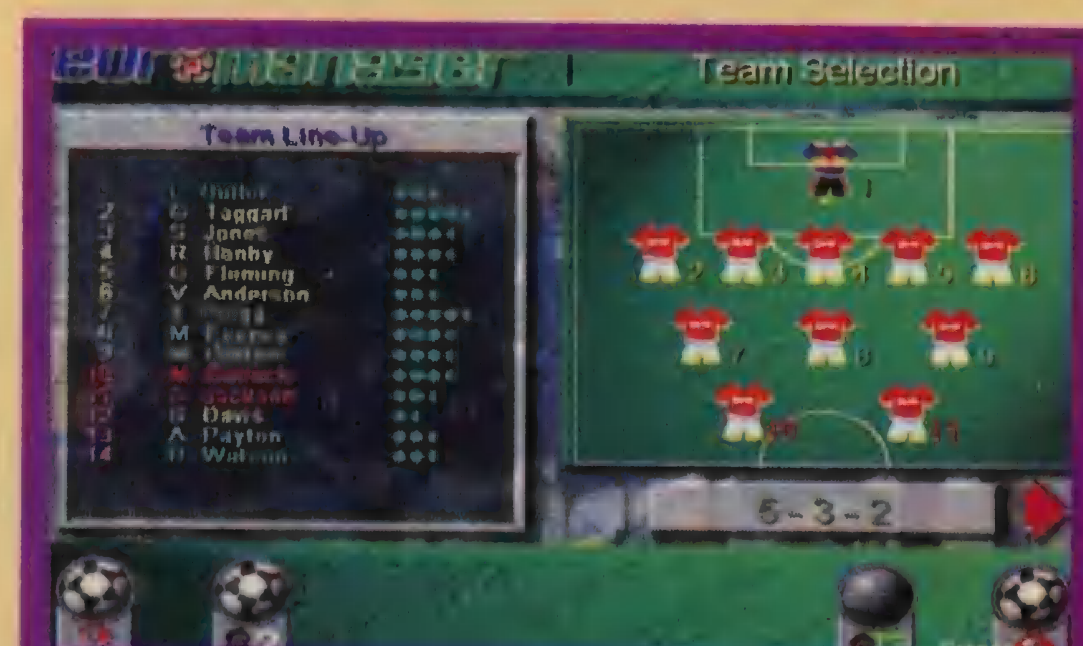
na konsole, ale ich właściciele nie mieli jeszcze wtedy *Dooma*, nie mówiąc już o *Quake'u*. Firma BMG wypuściła też nieprawdopodobnego *Lunar Golfa* oraz równie kulistą *Que-d Up*. Ta pierwsza to symulacja golfa na Księżycu, gdzie gracze potrafią wystrzelić piłeczkę na 1000 metrów i muszą zmagać się efektami niższego ciążenia, podziwiając jednocześnie otaczające ich zewsząd kratery, kaniony i skaliste rumowiska. *Que-d Up* to bardziej przyziemna trójwymiarowa symulacja bilarda. Włączenie do gry tak poważnych elementów jak uderzenia trikowe, pomagające ustalaniu kątów ruchome linie i powtórki, jest osłabione nieco nowatorskimi rozwiązaniami stołów i ścieżką dźwiękową, którą można określić jako przypominającą tanie pornole z lat siedemdziesiątych.

Nawigując wśród zastawionych grami regałów, dostrzegamy kolejnego spadochroniarza z ubiegłego roku, czyli *Red Baron 2* Sierry. A tuż obok cały rząd produkcji Acclaim, w tym *Iron & Blood* – trójwymiarowa bijatyka na licencji AD&D. Mamy również *Magic: The Gathering Battlemage*, czyli przygodówkę role-playing z widokiem z góry, rozgrywającą się w czasie rzeczywistym i z możliwością grania po sznurku. Oprócz tego *The Crow: City of Angels*, która to gra wygląda jak *Streets of Rage* wyróżniająca się jednak zbudowanymi z polygonów postaciami, sceneriami wziętymi prosto z filmu i około 50 nowymi ruchami. A obok, co nie powinno dziwić, *WWF In Your House*.

W pobliżu dwóch nastolatków dyskutuje czy kupić *Euromanagera* firmy Team 17. Podchodząc, udaje nam się usłyszeć jak rozprawiają na temat zalet opcji gry w cztery osoby, 400 drużyn, 12000 zawodników i szeregu miniscenariuszy towarzyszących głównej grze. Wygląda na to, że zdecydują się na zakup razem z *The Condemned* – grą Microsoftu w stylu *MechWarrior*. Dziwne, wydawało nam się, że raczej inna nowość Microsoftu, przypominająca *Civilization*, *Ages Of Empires* będzie bardziej w ich typie.

Szperając na półkach zauważamy, że dziwaczny *Demon Driver* – połączenie komiksu z wyścigami firmy Philips Media w końcu ujrzał światło dzienne razem z *NFL Total Control Football* oraz *UEFA Champions League* – trójwymiarową piłkę nożną wyprodukowaną przez firmę Krisalis. Firma Telstar również ma kilka wiosennych jajeczek w koszyczku w postaci trójwymiarowej przygodówki *Star System* i wysoce indywidualistycznej *Siege*. Jak mogliśmy się zorientować, jest to średniowieczna mieszczanina strategii w czasie rzeczywistym i zręcznościówki, a wszystko opakowane opartym na polygonach systemem graficznym.

Nieco spokojniej jest w firmie Titus, która jako jedyną nowość przygotowała ulepszoną wersję *Virtual Chess*. Brak za to spokoju w jak zawsze płodnej Psygnosis, która uprzyjemnia wiosnę opartą na filmie



Euromanager – Team 17

Principles Of Fear

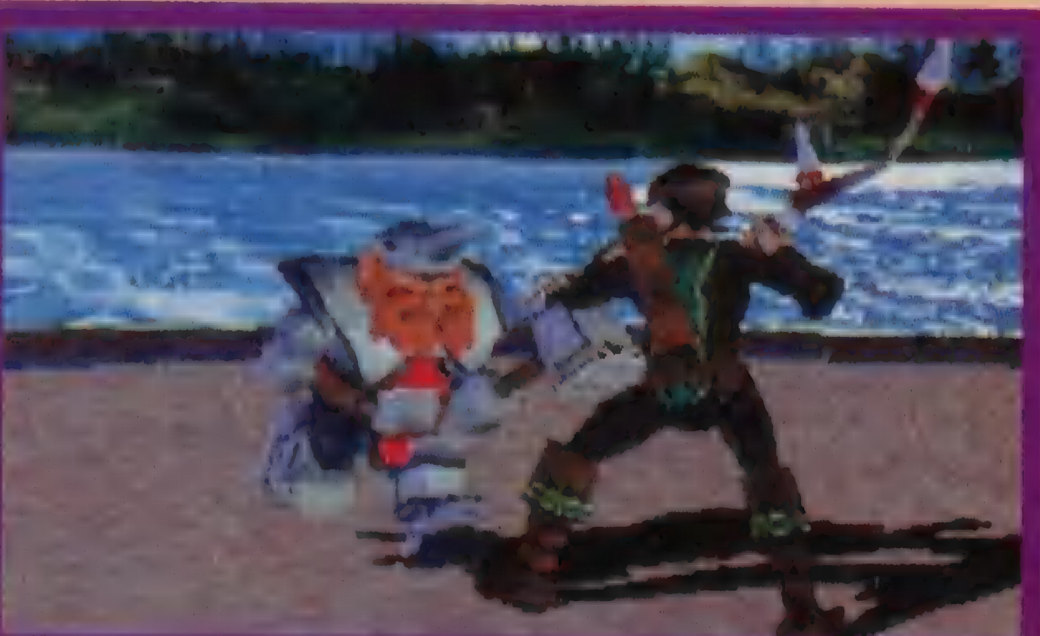
Cyberdreams

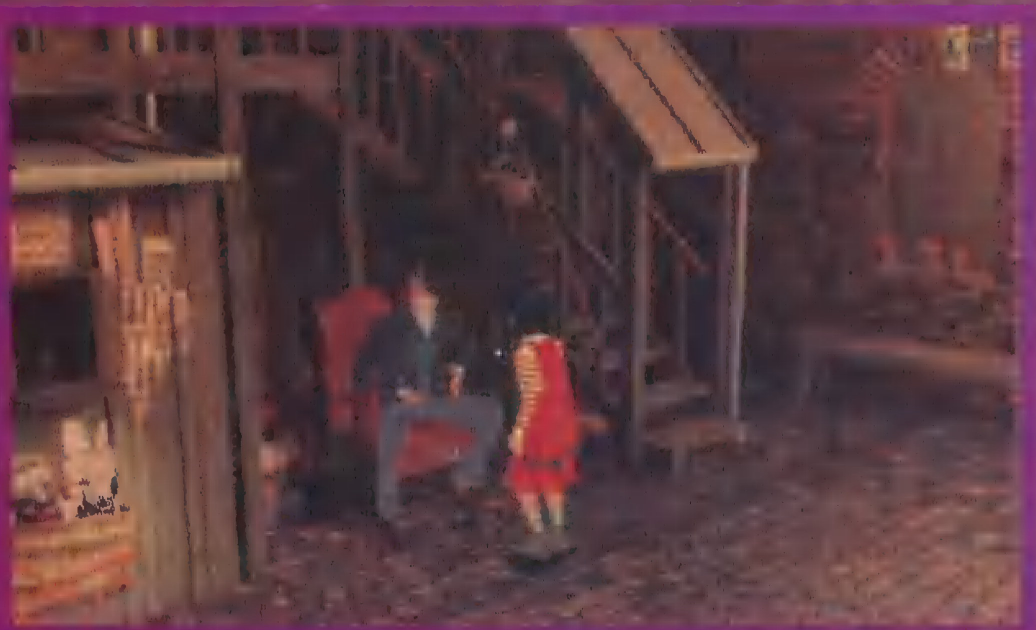
Zaglądając w przyszłość, znajdujemy Cyberdreams, gdzie właśnie skończyły się prace nad *Principles Of Fear* – grą, która narodziła się w umyśle twórcy Koszmaru z ulicy Wiązów, Wesa Cravena. Podstawę gry stanowi coś, co nosi nazwę Seven Mortal Fears (Siedem Śmiertelnych Strachów) oraz engine 3D, tworzący tło dla tej wysoce psychologicznej przygodówki.

F1

Psygnosis

Finezja pierwowzoru z PlayStation bez niedoróbek - oto nad czym pracują testerzy Psygnosis, kiedy materializujemy się niepostrzeżenie w ich gronie. Obserwując grę na kilku maszynach konstatujemy, że główne elementy gry znalazły się w wersji na PC, łącznie ze współpracą z kartami akceleratorów 3D. Z głośników dobiega głos znanego komentatora Murraya Walkera, który ocenia zachowanie się prawdziwych kierowców pędzących po 17 torach, przy dźwiękach bardzo głośnego rocka. Być może *F1* oparta jest na tym samym pomyśle, ale wiele odróżnia ją od *GP 2* MicroProse.


Iron & Blood – Acclaim


City of Lost Children – Psygnosis


Zombieville – Psygnosis

grą *City Of Lost Children*. Oprócz tego przypominający nieco *Micro Machines Speedster* i *Riot* – futurystyczna gra sportowa łącząca football, koszykówkę, hokej z domieszką brutalności (chociaż bez krwi). Widzimy również *Zombieville* – renderowaną przygodówkę oraz futurystyczną przygodówkę z elementami strategii – *The Fallen*. 3D w czasie rzeczywistym, pełno pojazdów, uzbrojenia i podróż przez Mad Maxową Amerykę – oto podstawy tej gry, w której brutalni stróże prawa ścierają się z wyrzutkami.

Przechadzając się wzdłuż kolejnego regału, dostrzegamy *Apache* firmy Eidos, doskonale wyglądającą symulację autorstwa Simis oraz *Sierra Pro Pilot*, wiadomo czyje. Opis na pudełku mówi jak to w grze połączono modelowanie lotów firmy Novalogic z systemem graficznym 3Space Sierry, jak to możemy bez żadnego strzelania polatać nad USA i Kanadą (nad miastami, torami kolejowymi, rzekami itp.) i wszystko to widać aż po horyzont odległy o 25 mil morskich. Sierra wydała również *Front Page Sports Golf*, przy której pracował człowiek odpowiedzialny za *Links 386*. Mamy tu nowe symulacje uderzeń oraz trójwymiarowych zawodników poruszających się po trójwymiarowych polach golfowych.

Firma Cyberdreams ciężko praco-

Grand Theft Auto

PCG hit 97

BMG

Po krótkiej dyskusji dochodzimy do kompromisu, wklepujemy numerki i lądujemy w pobliżu platformy wiertniczej na Morzu Północnym. Trudno ukryć w takim miejscu wehikuł czasu. Oto do czego prowadzi praca zespołowa. Kilka koleżeńskich wymian ciosów, kolejny skok w podprzestrzeni i oto obserwujemy obsesyjnie samochodową fabułę *Grand Theft Auto*. Z początku widok z góry nieco rozczarowuje, ale w miarę upływu czasu zaczynamy doceniać trówymiarowe subtelności. Akcja toczy się wartko. Nielegalne wyścigi samochodowe, porwania, bomby w bagażnikach, jeepy i czołgi, motocykle, wozy



policyjne i karetki, a nawet pociągi. Wygląda to jak spełnienie marzeń zafascynowanego kolekcjonowaniem samochodzików dziecka. Ponadto firma uwzględniła opcję gry z wykorzystaniem palety 16 milionów kolorów. Chwała im za to.

British Open Golf

Virgin/Looking Glass

Zaglądając do Looking Glass spodziewamy się, że królowie symulatorów pracują nad kolejnym hiper-realistycznym lataniem, a przynajmniej nad kontynuacją *Terra Nova*. Jednakże w centrum uwagi znajduje się gra w golfa i to oparta na British Open. Doświadczenie w tworzeniu trójwymiarowych gier zostało wykorzystane maksymalnie przy realistycznym modelowaniu budynków i terenu pól golfowych St. Andrew's i Royal Troon. Na dodatek uderzenia i poruszanie się piłeczki zostaną odwzorowane jak najdokładniej. Być może wybaczymy im tym razem odstępstwo od tradycji.


Demon Driver – Philips Media

X-COM: Apocalypse

MicroProse

Kierując się w stronę siedziby firmy Mythos, przyłapujemy ich na pracy nad supertajnym projektem dla Virgin, podczas gdy na wolnych komputerach kilka osób gra w świeżo wydaną *X-COM: Apocalypse*. Cóż za skok jakościowy w porównaniu z poprzednimi grami cyklu i to nie tylko dzięki grafice SVGA. Tym razem akcja rozgrywa się w pojedynczym mieście, która oczywiście jest obiektem ataków Obcych. Trzy fazy gry przedstawiają początkowe badania nad nie wyjaśnionymi zjawiskami, walkę z powietrznymi siłami przeciwnika oraz boje oddziałów naziemnych. Nie ma już tur i wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym, co z pewnością dodaje tempa grze. Poza tym dzięki bardziej szczegółowo przedstawionym postaciom żołnierzy, którzy mogą teraz poruszać się bardziej realistycznie, same bitwy



wyglądają dużo lepiej. Pierwsze wrażenie jest takie, że prawdopodobnie Mythos i MicroProse znowu zagrały asa.

Ecstatica 2

Psygnosis

Docierając do siedziby Psygnosis, widzimy powód opóźnienia *Urban Decay*; Andrew Spencer pracował po prostu nad kontynuacją swojej słynnej gry. Jest to olbrzymia produkcja. Około 2000 różnych ujęć kamery, na tak przerażające miejsca, jak: cmentarz, zamek, lochy i las. Jedną z rzeczy, która pozostała nie zmieniona, jest horrorowaty temat i skłonność do upuszczania krwi. Pozostawiono też elipsoidalne postacie, chociaż mogą teraz



się pochwalić dużo większą ilością szczegółów dzięki trybowi SVGA, który dobrze służy krągłym kształtom. Mamy nadzieję, że dopracowano sposób sterowania.





Conquest Earth – Eidos

wała przez całą zimę i dzięki temu możemy teraz zobaczyć *Blue Heat* i *Noir*. Wydana przez Codemasters Noir jest sterowaną myszą przygodówką tak bardzo chcącą naśladować mroczne hollywoodzkie kryminały z lat czterdziestych, że jest cała czarno-biała (i po co ci ta nowa karta graficzna?). Spotkamy tu typowy zestaw – femme fatale, skorumpowanych polityków i wyszczekanych gliniarzy, którzy usiłują przeszkodzić nam w odnalezieniu prywatnego detektywa Jacka Slaytona. *Blue Heat* to nieco bardziej ryzykowne przedsięwzięcie. W grze wykorzystano odwzorowane z fotograficzną dokładnością scenerie i aktorską obsadę z Elliotem Gouldem, Corbinem Bersenem i gwiazdą Playboya, Julie Cialini (tak napisano na pudełku). Handlarze narkotyków, mafia, erotyczne tancerki i seryjny morderca – mamy tu wszystko. Nie rozumiemy więc, dlaczego ten dziesięcioletni malec podskakuje nerwowo przy kasie z grą pod pachą.

Na kolejnym regale mamy kolejne niespodzianki Eidos, a dokładniej *Conquest Earth* i *Steel Legions*. *Conquest* jest strategią w stylu *Command & Conquer* z renderowaną grafiką w 65 000 kolorach z opartym na sieci neuronowej systemem sztucznej inteligencji i takimi efektami wizualnymi jak pojazdy pozostawiające ślady opon i wzbijające tumany kurzu. Grając jako źli najeźdźcy z kosmosu bądź zagrożeni inwazją Ziemianie, kierujemy do boju powietrzne, lądowe i morskie jednostki, produkujemy uzbrojenie i prowadzimy badania naukowe. *Steel Legions* to kolejne wojny robotów z wykorzystaniem okrzyczanej ostatnio sztucznej inteligencji, gdzie wykorzystano „rewolucyjny" system przypominający nieco *Mech Warriora*, w którym możemy grać w trybie strategii lub walki robotów.

Armored Fist 2 i *Comanche 3* firmy Novalogic nie zdążyły na świąteczną gorączkę i dopiero teraz się ukazują. W obu wykorzystano, w przeciwieństwie do *F22 Lightning*, ulepszony system Voxel Space do odwzorowania terenu, ale oba produkty wyraźnie wyprzedzają swoich poprzedników, w szczególności jeżeli chodzi o ilość szczegółów maszyn i skomplikowanie misji. Obok tego dynamicznego duetu znajdujemy *Shattered Reality* i *Breakpoint Tennis* firmy Ocean. *Shattered Reality* to w pełni teksturowana futurystyczna strzelanka 3D z ogromną dbało-

Deathtrap Dungeon

Eidos

Kolejny przystanek w naszej podróży w czasie to była kwatera główna Domarku,



który stał się częścią imperium Eidos. Tutaj napotykamy *Deathtrap Dungeon*, który może w końcu napiąć swoje trójwymiarowe muskuły, z dumą zawiesić na szyi licencję Fighting Fantasy i oślepić sceneriami, pełnymi liczonych w czasie rzeczywistym efektów świetlnych. Obserwujemy wymachujące skrzydłami smoki, tupiących orków i zombie, którym dzieje się wielka krzywda z rąk rzucających czary i wywijających mieczami bohaterów. *Into The Shadows* może spodziewać się zażartej konkurencji.

Extreme Assault

Blue Byte

Coś nam mówi, że nie będzie to ostatnia śmigłowcowa strzelanka, która pojawi się w 1997, ale pełna akcji produkcja Blue Byte najprawdopodobniej wysoko ustawi poprzeczkę. W tej wspaniale wyglądającej, futurystycznej strzelaninie wszystko możemy oglądać z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby, musimy ratować zakładników oraz walczyć ponad spokojnymi osadami, w lodowych kanionach i jaskiniach z najeźdźcami z kosmosu. Mamy również momenty, kiedy musimy opuścić kabinę naszego śmigłowca. Mieszanka specjalnie teksturowanego terenu z wysoce szczegółowymi obiektami jest bardzo intrygująca.



Armored Fist 2 – Novalogic



Steel Legions – Eidos

ścią o szczegóły i 16 różnymi pojazdami (każdy z odrębnym profilem lotu). Do swojej symulacji sportowej firma zaangażowała komentatora BBC Chrisa Baileya specjalizującego się w Wimbledonie. W grze oprócz oryginalnego komentarza wykorzystano digitalizowane sekwencje ruchu zawodników.

Na wyeksponowanym miejscu dumnie stoi *Ultima Online*. Przeznaczona do gry w Internecie może zebrać kilka tysięcy graczy z całego świata, co z pewnością dodaje krainie *Ultimy* więcej życia. Graczy wita izometryczna perspektywa 3D (oraz ogromne rachunki telefoniczne), gdzie mogą poruszać się po niewątpliwie największej jak dotąd mapie, robiąc, na dobrą sprawę, co im się żywnie podoba. Handel, roboty budowlane, walka i szkolenie się w różnych gildiach – wszystko to jest możliwe w grze, która stawia bardzo niewiele restrykcji rzeszy graczy.

Wiosenny powiew przyniósł kilka niemal już zapomnianych gier, w tym *Shadow Warrior* (doomowata opowieść o ninjach, nanotechnologii i bandytach) oraz *Dragon Dice* firmy Interplay. *Norse By Norsewest: The Return Of The Lost Vikings* może poszczycić się nowymi postaciami, nowym uzbrojeniem, renderowanymi sylwetkami i platformówkowymi zagadkami. *Jazz Jackrabbit 2* firmy Epic MegaGames zdążył ukazać się wiosną i wygląda na dużo bardziej dopracowanego niż nasza ulubiona wersja shareware. Wykorzystująca motyw podróży w czasie (co za zbieg okoliczności), bardziej dopracowana grafika, tryb gry w kilka osób, nowa trójwymiarowa gierka w grze i mnóstwo elementów komicznych zawarto w niepokaźnie wyglądającym pudełku. Wieść niesie, że rusza się to z szybkością 70 klatek na przyzwoitym Pentium. Rany.

Kolejna gra na sklepowej półce wymaga dłuższego wstępu. Odkąd sięgamy pamięcią rozprawialiśmy na temat *Lands Of Lore 2* firmy Westwood. Sądząc po historii serii *Eye Of The Beholder*, przygodówka oglądana z perspektywy pierwszej osoby powinna nie okazać się gorsza (szczególnie wziąwszy pod uwagę upływ czasu), a połączenie pre–renderowanych i rysowanych w cza- ☛



Aqua'Tak – Criterion

Guts 'n' Garters

Ocean

Intrygująco zapowiadająca się przygodówka z elementami zręcznościowymi. Renderowane tła i wspaniale szczegółowe postacie, to jest to. Hank „Guts" Carter i Stacy „Garters" Pringle wędrują po cudownie przedstawionych miejscach. 32 000 kolorów, naturalistycznie poruszający się przeciwnicy i pełno drobiazgów, takich jak ślady stóp i właściwie rzucane cienie, które pozwalają naszym bohaterom wtopić się w tło. Oczywiście jest tu też dużo strzelania oraz całkiem sporo obiektów, z którymi możemy robić różne rzeczy. Może czas gier w stylu *Alone In The Dark* jeszcze się nie skończył.



QAD

Philips Media

Zachwycając się na początku 1996 tym cudeńkiem, obawialiśmy się, że wizyta w firmie Cranberry, na wiosnę '97 pokaże, że wszystkie te sztuczki z fraktalnymi krajobrazami okażą się nieco przestarzałe. Na szczęście programiści z Cranberry ciężko pracowali, by odświeżyć tą szybką helikopterową strzelaninę, dodając cieniowanie metodą phong dla zwiększenia szczegółowości terenu oraz miejscowe źródła światła dla dodania klimatu i dorzucając do tego tryb SVGA. Biorąc pod uwagę szybkość ich systemu graficznego, czemu nie?



Excalibur

Telstar

Dziwnym zbiegiem okoliczności nasza podróż prowadzi do firmy Telstar, gdzie właśnie kończą się prace nad grą traktującą o podróżach w czasie. Akcja rozgrywa się na przyszłej Ziemi, zniszczonej przez uderzenie wielkiego meteorytu, ale tym, o czym na pewno chcielibyście usłyszeć, jest wiadomość, że jest to coś w stylu średniowiecznego *Fade To Black*.



Shadow Warrior – 3D Realms



Hardcore 4x4 – Gremlin

Soul Hunt

Gametek

Ruszamy, by dowiedzieć się wszystkiego o grze, do której zdjęcia kręcono w Izraelu. Okazuje się, że są to ci sami ludzie, którzy połączyli zdjęcia filmowe ze sprite'ami w *Cyclemanii* i dalej stosują te sztuczki. Różnica jest taka, że sekwencje wyścigów 3D pełne są walk i współgrają z opartymi na zdjęciach filmowych sekwencjami, gdzie naszym zadaniem jest tylko klikanie



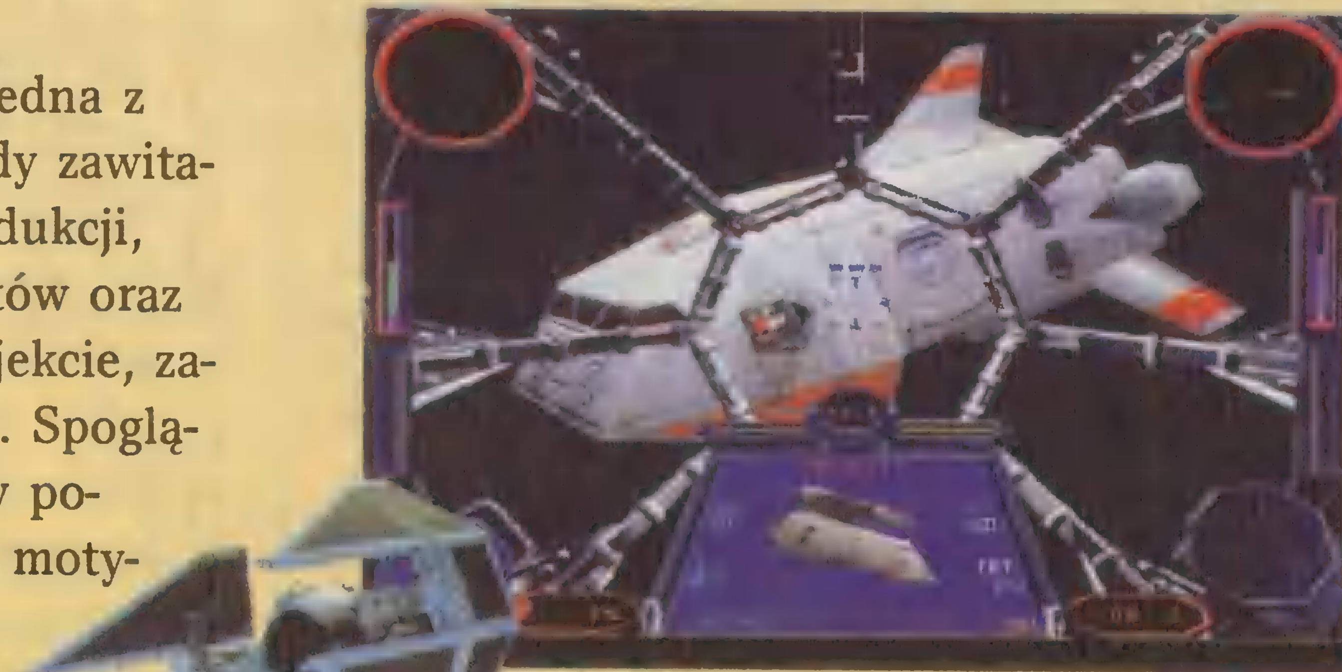
myszką. Wszystko to składa się na skomplikowaną opowieść o czcicielach diabła.

X-Wing vs TIE Fighter

PCG hit 97

Virgin/LucasArts

X-Wing vs TIE Fighter to tylko jedna z gier LucasArts na rok 1997. Kiedy zawitaliśmy w siedzibie firmy, szef produkcji, Wayne Cline, i zespół programistów oraz artystów zatrudnionych przy projekcie, zajadle testowali tryb gry sieciowej. Spoglądając na ich wysiłki, nie możemy powstrzymać się przed zanuceniem motywu przewodniego, kiedy garstka TIE Fighterów staje do boju przeciwko X-Wingom i B-Wingom. Szczegółowość trójwymiarowych modeli jest bez zarzutu, ale bądź co bądź zaczerpnięto je z archiwów Lucasfilm. Sterowanie myśliwcami jest nieco skomplikowane, ale precyzyjne. Byliśmy też pod wrażeniem akrobacji pilotów, którzy pracowali nad grą od ponad roku.



Jedi Knight: Dark Forces II

Virgin/LucasArts

Inna wiosenna nadzieja LucasArts jest



także poddawana testom. Mamy też możliwość gry w kilka osób, kierując polygonalnymi postaciami, które toczą walki w Imperialnej bazie, wymachując mieczami świetlnymi i strzelając z blasterów. Trudno jest stwierdzić, jak wypadnie grywalność, ale sposób w jaki *Jedi Knight* wykorzystuje koncepcję jasnej i ciemnej strony Mocy (dając możliwości super-skoków, leczenia i sterowania przedmiotami na odległość) zapowiada się świetnie.

się rzeczywistym obrazków powinno dać dobry efekt. Firma Criterion przygotowała dla Virgin parę gier, które widzimy obok. Są to Sub Culture i Aqua'Tak. Obie związane są z wodą, chociaż pierwsza z nich jest cięższego kalibru, gdzie mamy do czynienia z realistycznym modelowaniem poruszania się pod wodą i zniszczonymi wojną podmorskimi krajobrazami. Z kolei w *Aqua'Tak* mamy do czynienia z na wpół ubranymi osobnikami płci żeńskiej oraz wodne wyścigi, a wszystko to przygotowane dzięki wymyślonemu przez Criterion engine'owi Renderware, który pozwala, jak czytamy na pudełku, osiągnąć szybkość dwudziestu klatek na sekundę na P90.

Dochodzącą do ostatniego regału zauważamy najnowszy *Premier Manager* firmy Gremlin oraz *Hardcore 4x4*, czyli konwersję z PlayStation terenowych wyścigów. W grze wykorzystano należący do Gremlin system True 3D do symulacji wyścigów dostępnych na rynku pojazdów z napędem na cztery koła. Ponieważ nie ma żadnych wytyczonych tras, gracze mogą jechać gdzie im się podoba, pokonując lodowce, formacje wulkaniczne i skróty na przełaj.

Ostatnio najwyraźniej chwyciła idea golfa na wesoło, jako że Mindscape wypuściła coś takiego pod tytułem *Strange Golf*, który widzimy na półce tuż obok szalonej platformówki *Marvel 2099*. Producent tej ostatniej uzyskał licencję na ponad 50 postaci z komiksów Marvela, co pozwala graczowi wcielić się w futurystycznie przedstawionych superbohaterów (Hulk 2099, X-Men 2099, Fantastic Four 2099, Spiderman 2099, Punisher 2099 i tak dalej), którzy walczą z paskudnym facetem, znanym jako Anthony Herod (gdzie się podział przyrostek 2099?) w 50 poziomo scrollowanych sceneriach i trójwymiarowych sekcjach cyberprzestrzennych. Fantastyczna sceneria wygląda nieco dziwnie, ale dzięki niej mamy w grze jeszcze lepszych i groźniejszych ulubieńców Marvela.



Marvel 2099 – Mindscape



Titanic – GTE

Zbliżając się do końca naszej podróży po sklepie wiosną '97 zatrzymujemy się, by zatrzymać wzrok na *Titanic: Adventure Out Of Time* firmy GTE. Jest to sterowana myszką przygodówka, w której mamy realistycznie renderowane lokacje ze słynnego liniowca i całkiem nowatorski pomysł, gdzie na jednym krążku rozmawiamy z innymi pasażerami i zbieramy wskazówki potrzebne do rozwiązania zagadki, a na drugim ją rozwiązujemy. Haczyk polega na tym, że druga część gry przedstawia wydarzenia od momentu zderzenia z górą lodową, do zatonięcia statku, co oznacza, że na rozwiązanie tajemnicy mamy dwie i pół godziny czasu rzeczywistego. Sterowaną myszką przygodówką jest również oparta na pomyśle *Myst Qin*, gdzie rozwiązywanie zagadek wymaga prowadzenia badań naukowych z wykorzystaniem dostępnej encyklopedii, a nie tylko szarych komórek.

Na samym końcu regału półki wypełniają liczne pudełka z *Reloaded*. Jest to kontynuacja brutalnej gry *Loaded* firmy Gremlin, która nigdy nie ukazała się na PC. Przypomina *Gauntlet* i mamy w niej do czynienia z widokiem z góry i mnóstwem eksplozji i efektów świetlnych, przyozdabiających dużą dawkę przemocy. Dodano specjalne możliwości i opcję „friendly fire", dzięki której nie tylko źli faceci, ale i ci walczący po stronie gracza mogą stać się ofiarami jego ostrzału.

Tu kończymy naszą misję i wychodzimy na ulicę. Ale tuż przed drzwiami coś przykuwa nasz wzrok. Czy to naprawdę *Into The Shadows*? Kto wie? Podróże w czasie pełne są paradoksów i to z powodzeniem może być jeden z nich. Spacerując wzdłuż zasypanych wielkanocnymi jajkami witryn notujemy, że tej wiosny w modzie są kolory pastelowe. Dochodzimy do rogu, skręcamy w alejkę i dochodzimy do naszego wehikułu, którego jeszcze nikt nie wypatrzył. Ustawiamy koordynaty na lato i ruszamy w stronę przystanku.

Hooters

Merit

Znana przedtem jako Oddball Engines, Merit to wyścigi 3D, które mają stanowić konkurencję dla *Micro Machines 3*. Grze na pewno wyjdzie na dobre wcześniejsza data premiery, ale ma ona też inne oczywiste zalety. Komiksowe postacie i wielopoziomowe tory dadzą jej z pewnością dobry start. Stwierdzamy również, że engine jest w pełni zdolny obsłużyć różnorodne zbliżenia i inne triki kamery. Bogactwo postaci, z którymi można się ścigać, powinno uszczęśliwić każdego miłośnika tego typu zabawy. Trudno jednak na razie odpowiedzieć na pytanie, czy grywalność dorówna tej z bardziej znanego produktu firmy Codemasters.

War Gods



GT

Błędnie przewidując, że w roku 1996 pojawi się trójwymiarowa *Mortal Kombat*, widok gry *War Gods* sprawia, że czujemy się usprawiedliwieni. To jest to samo, tyle że pod inną nazwą, czyli bijatyka w stylu *Virtua Fighter*, tyle że autorstwa twórców *MK*. Nasze podejrzenia znajdują potwierdzenie, kiedy na ekranie pojawia się blondynka. To nikt inny tylko panna „Sonya Blade" Hoskins, ale tym razem jej strój jest nieco mniej funkcjonalny.



Into the Shadows – Scavenger

Theatre Of Pain

Mirage

Podziwiając lokalne krajobrazy, postanawiamy przejrzeć najnowsze produkty firmy Mirage i znajdujemy jej programistów w krainie bijatyki. *Theatre Of Pain* jest wyjątkowo brutalna. Mnóstwo ostrych jak brzytwa przyrządów i hektolitry krwi. I chociaż *Rise Of The Robots* każe nam z rezerwą podchodzić do owej produkcji Mirage, to jednak akcja tej gry wygląda zachęcająco. Połączenie poruszającej się kamery i olbrzymich postaci to sam miód, a sami bohaterowie zostali zaprojektowani z pieczołowitością zarezerwowaną zazwyczaj dla gier przeznaczonych na automaty.



Załóż słoneczne okulary i przygotuj się na gorące dni...

Lato 1997

W naszej czasoprzestrzennej wycieczce przenosimy się na drugą półkulę...

Wypadając z wirującej matrycy podprzestrzennych cząsteczek, rematerializujemy się na zewnątrz ogromnego centrum handlowego w Los Angeles. No cóż, ponad połowa wydawanych gier pochodzi zza oceanu, więc złożenie tam wizyty uznaliśmy za konieczne. Poza tym niedaleko stąd jest Laguna Beach, a to podróżowanie w czasie jest bardzo męczące.

W tym labiryncie wielkości niewielkiego miasteczka szukamy sklepu z grami. Długie rzędy półek na pewno mieszczą wszystkie pecetowe gry, jakie obecnie są w sprzedaży. Zaraz po wejściu zauważamy również nowy dział sprzętowy, poświęcony wyłącznie graficznym akceleratorom 3D, które stają się podstawowym elementem każdego PC przeznaczonego do grania. Wstępny rekonesans po sklepie potwierdza to, co podejrzewaliśmy – wiele obecnych tu gier pracuje tylko z takimi akceleratorami. Ale ponieważ bardziej interesuje nas software niż hardware, ruszamy w drogę.

Jankesi mają obsesję na punkcie golfa, więc jako pierwszą dostrzegamy *Actua Golf* firmy Gremlin. Zdjęcia scenerii na pudełku wyglądają zachęcająco i wygląda na to, że w grze znajdziemy opcję śledzenia piłki w czasie rzeczywistym oraz jakieś 1500 sampli głosu znanych graczy.



Actua Golf – Gremlin

Wpadają nam także w oko *Super League*

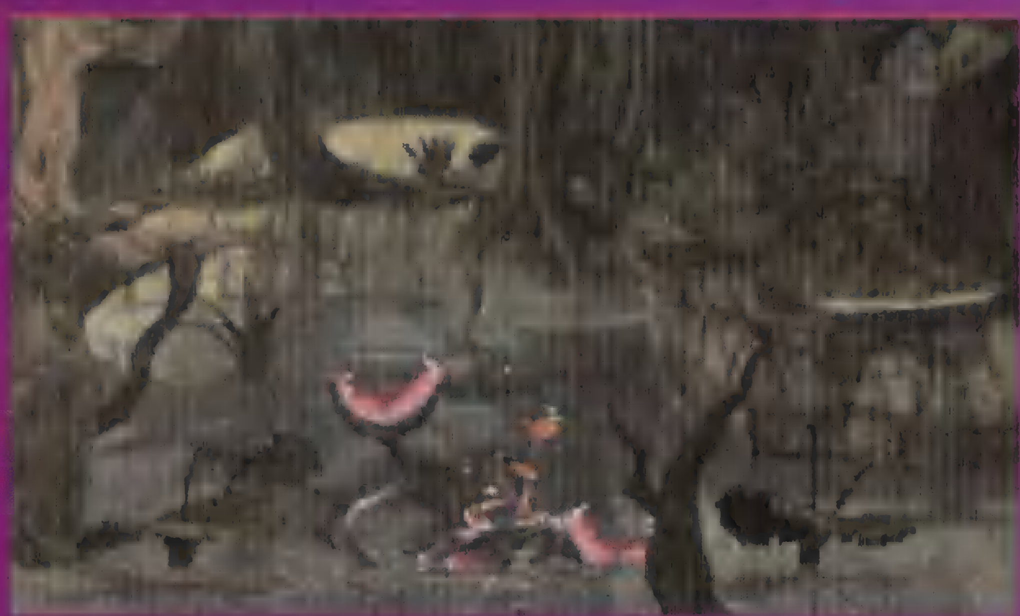
Hexen II

PCG hit 97

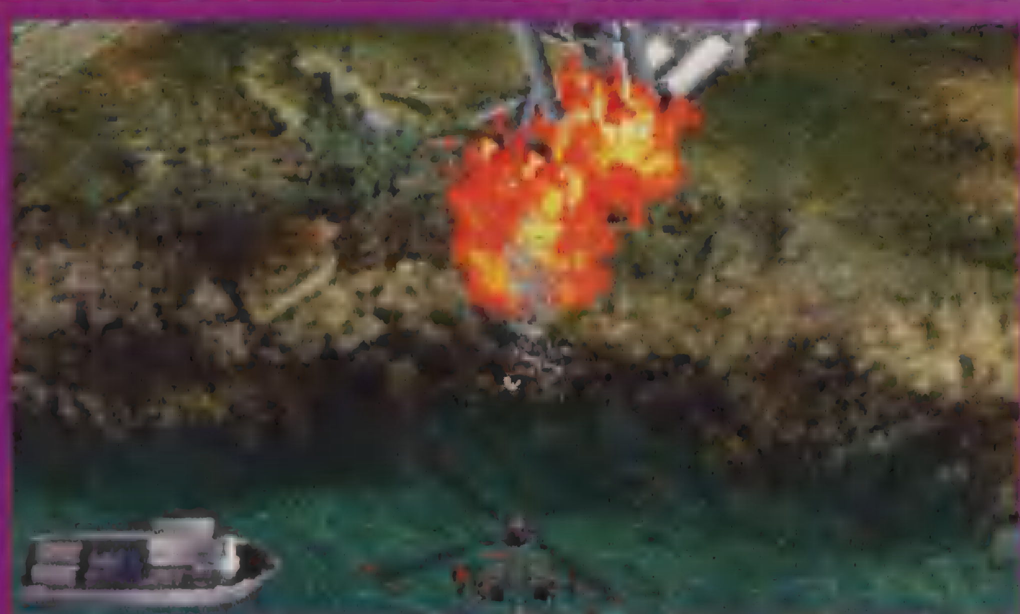
GT

Przemieszczamy się za Atlantyk, do siedziby Id, w poszukiwaniu drugiej gry w historii wykorzystującej engine z *Quake'a*. Nie napotykając śladu naszej zwierzyny, przenosimy się do kolegów Id, firmy Raven. Rematerializując się w ich legowisku, natychmiast natrafiamy na obiekt naszych poszukiwań. *Hexen II* ukazuje się nam w pełni chwały, z dodanymi super efektami, jak między innymi zmienna pogoda. Programiści z Raven stworzyli 30 poziomów, a ostatecznym celem jest zniszczenie ostatnich trzech Serpent Ridersów. Obserwując, jak autorzy testują swój produkt, dostrzegamy, że w grze mamy do wyboru cztery klasy bohaterów, z których każdy ma pięć różnych broni z możliwością doładowania niektórych z nich. Środowisko gry jest inne, chociaż sprawia znajome wrażenie – szczególnie dzięki włączeniu sekwencji podwodnych. Miłym dodatkiem jest możliwość latania i specyficzne rodzaje broni, podobnie jak w *Hexenie*, który wzbogacił system *Dooma*. Podsumowując, wygląda to wspaniale, ale żeby to stwierdzić wcale nie trzeba zapuszczać się w przyszłość.




Heart of Darkness – Virgin


Constructor – Acclaim


Soviet Strike – EA


Need For Speed 2 – EA

Head Coach oraz *Imperialism* firmy Mindscape. Obecne są również *Stratosphere* i wspaniale wyglądający *Constructor* firmy Acclaim, jak i kontynuacja *D* pod nazwą *Enemy Zero*. Mamy tu do czynienia ze scenerią liczoną w czasie rzeczywistym (w przeciwieństwie do renderowanych krajobrazów pierwowzoru), co powinno zwiększyć aktualność gry. Obok dostrzegamy *Netstorm*, autorstwa Activision, rozgrywaną przez Internet strategię dla 1000 graczy (tak napisano na pudełku).

Na kolejnym regale widzimy całą półkę poświęconą grze *Soviet Strike*, kolejną sprytną kontynuację, która wskrzesza stary pomysł w polygonalnym stylu 3D i której całkiem dobrze wiodło się w zeszłym roku na PlayStation. Mamy też tutaj całe stadko kolejnych tytułów Electronic Arts, w tym *Cricket 97*, grę RPG o nazwie *Darklight* ☛

Army Men

Studio 3DO

Prosto z Raven Software postanawiamy odwiedzić siedzibę główną firmy 3DO. Natrafiamy tam na *Army Men* i jest to wysoce intrygujące znalezisko. Nie mamy pojęcia dlaczego nikt dotąd nie pomyślał o powrocie do dziecięcych korzeni gier strategicznych. Studio 3DO postanowiło zerwać z tradycją gier w stylu *C&C*, dając graczom plastikowe figurki żołnierzy i pojazdów. Znajdujący się w centrum wybuchów, żołnierze topią się, a czołgi swoim wyglądem przypominają sklejane z plastiku modele. Do dyspozycji, jako przeciwników, mamy figurki piechoty, marynarki, lotnictwa oraz marines, a dowodzimy oddziałami piechoty, komandosów, saperów i artylerii. W grze obserwujemy jak zmieniają się w kupki roztopionego plastiku, a wszystko dzięki bombom o dużym zasięgu, miotaczom ognia, pociskom i karabinom maszynowym. A dla dodania zabawie pełnego autentyzmu, wszystkie figurki są pomalowane w barwach zieleni i khaki. Wspaniała zabawa!



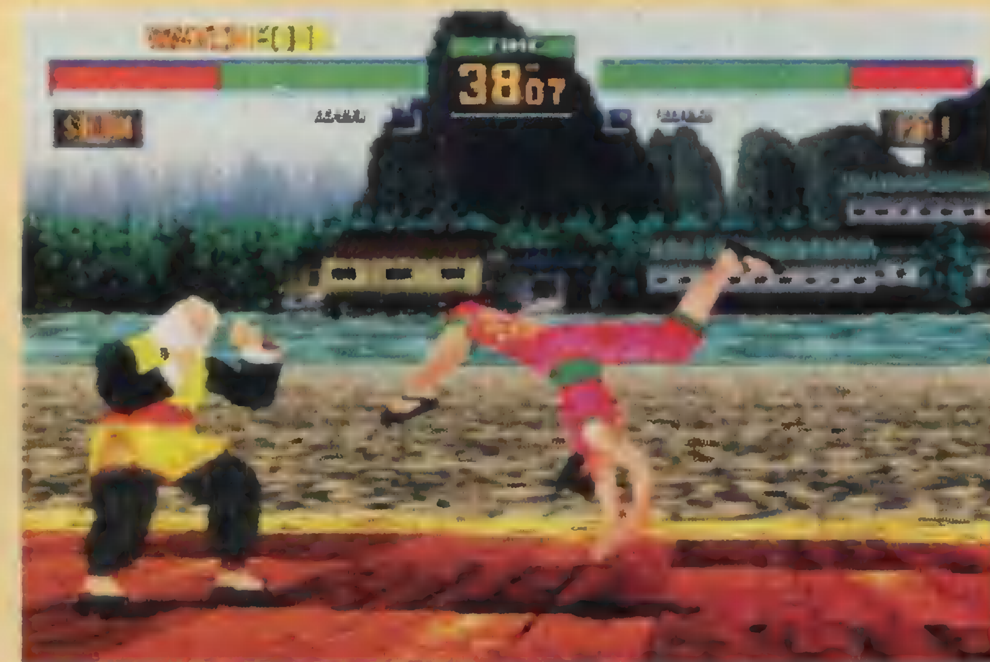
Virtua Fighter 2

PCG hit 97

Sega

Kiedy rozpoczynaliśmy naszą podróż, Sega nie przyznawała się, że nad tym pracuje. Ale oto nasze podejrzenia sprawdzają się, kiedy widzimy jak praktycznie na każdym komputerze w ich biurze jest testowany *Virtua Fighter 2*. Tak jak z konwersją oryginału, ta kontynuacja wygląda podobnie, ale oferuje dużo lepszą grafikę i bardziej szczegółowe polygonalne postacie. Mamy też do dyspozycji dwójkę nowych bohaterów – Shun Li i Liona, a każdy z nich dysponuje specjalnymi ciosami, w pełni wykorzystując trójwymiarową arenę w sposób, o jakim oryginałowi się nawet nie śniło. Bez wątpienia posiadacze PC również to docenią.







YPA

Time Warner

Nazwa brzmi tajemniczo *Your Personal Apocalypse* (Twoja Osobista Apokalipsa). Gra wygląda wspaniale. Pełne nastroju krajobrazy i engine 3D, który może poszczycić się realistycznymi efektami dymów i pożarów. Mamy tu dużo elementów strategicznych, które nie obniżają jakości sekwencji bitewnych. Trudno stwierdzić, czy gracz poradzi sobie ze sterowaniem wieloma oddziałami, ostrzeliwując wrogie elektrownie.



Hitendra Niak,

szef produkcji Sega PC, na temat PC jako platformy dla gier zręcznościowych

„PC CD-ROM będzie najbardziej dochodową platformą w 1997 dzięki spadkowi cen sprzętu, coraz większej ilości instalowanych procesorów Pentium i Windows 95 stającym się popularnym systemem dla gier. Pojawienie się komputerów z procesorem Pentium było konieczne dla powstania Sega PC. Ograniczenia sprzętowe spowodowałyby, że Virtua Fighter byłby za wolny i tak, chociaż zdajemy sobie sprawę, że napis na pudełku „Wymagane Pentium" odbiera nam sporo klientów, to nie zamierzamy pójść śladem innych producentów i rozwadniać nasze gry. Świat gier na PC zmienia się. Coraz więcej graczy nudzą strategie i symulacje – chcą zabawy, takiej jak na automatach. Sukces Virtua Fighter PC dowiódł, że konsolowa grafika i grywalność jest możliwa. Dalsze postępy w technologii 3D zapowiadane na rok 1997 sprawią, że gry na PC jeszcze bardziej zbliżą się do tych z automatów. Na przykład następna generacja komputerów firmy Compaq z serii Presario zostanie wyposażona w akcelerator PowerVR 3D, który umożliwi uzyskanie niespotykanego dotąd realizmu środowiska 3D i Sega PC przygotuje wersje swoich największych przebojów na tę platformę. Jeżeli chodzi o nasze nowe produkty, to zajrzyjcie do najbliższego salonu gier. Jeżeli gra jest szybka i cała w 3D, to możecie spodziewać się jej na swoich komputerach.

SEGA

The Quivering

Alternative



Kontynuacja *Spud*, ale tylko pod względem stylu. *The Quivering* korzysta z systemu graficznego, w którym kamera obraca się o 360 stopni, ale koncentruje swoją żartobliwą uwagę na bohaterach i tematach horrorów. Wygląda na to, że opłaci się spójniejsza fabuła oraz lepszy rendering postaci i krajobrazów. Poza tym bardzo podobał nam się klimat pierwowzoru.

Starcraft

PCG hit 97

Blizzard

Transformacja ze stylu *Warcrafta* w kosmosie w nowatorską i zgrabnie wyglądającą strategię została zakończona. Z pewnością sposób, w jaki Blizzard zaprojektowała trzy strony konfliktu – Zurgs, Protoss i Terrans – które mają zupełnie inny charakter i sposób działania, jest jedną z przyczyn, że gra dostarcza nowych wrażeń. Podobnie jak i fakt, że każda ze stron ma inną filozofię prowadzenia wojny. I tak Zurgs nie posiadają specjalnych umiejętności Protoss, ale jest ich więcej. Natomiast Terran charakteryzuje wszechstronność, właściwa armiom z *Warcrafta*. Mamy też do dyspozycji wiele rodzajów broni, mieszankę militarnych i szpiegowskich misji składających się na 40 poziomów – moglibyśmy tak długo ciągnąć, ale musimy odwiedzić jeszcze inne miejsca.



Blood – Eidos

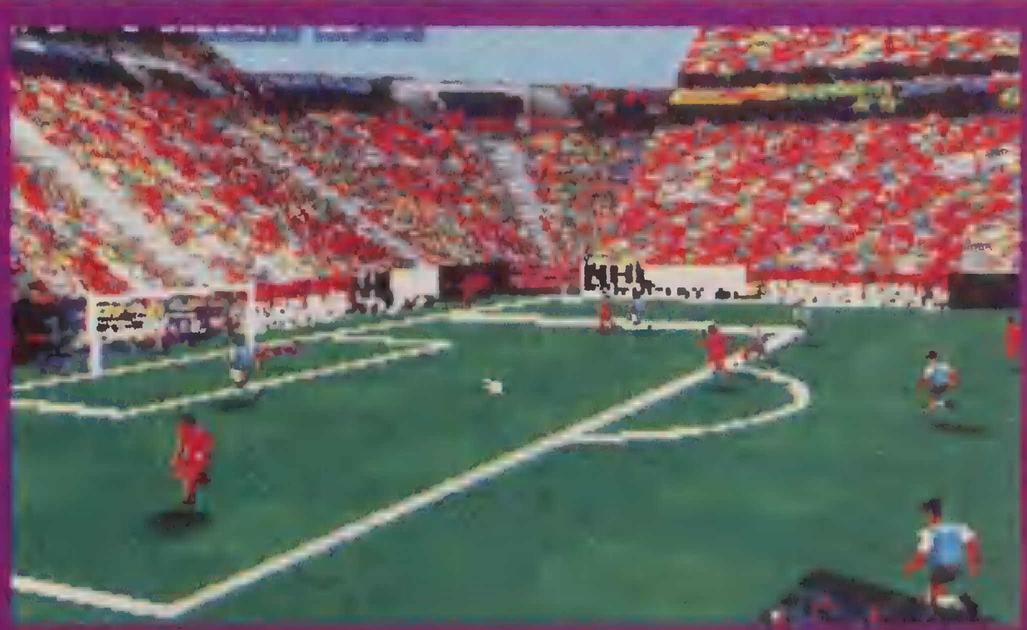
Unreal

PCG hit 97

GT

Zastanawialiśmy się czy skok o sześć miesięcy w przyszłość będzie wystarczający, by ujrzeć jak *Unreal* ogląda światło dzienne. Ale oto i ona. A przynajmniej główna jej część. Funkowy system 3D – chytre rozmazane efekty, olbrzymie ilości polygonów i potwory, które dorównują standardom Id. To, czego nie ma, to głośno zapowiadany edytor gry, który ma się ukazać nieco później. Zobaczywszy jednak grę w akcji donosimy, że rzeczywiście wygląda i rusza się jak marzenie, a te zlokalizowane źródła światła – miodzio.




4-4-2 – Virgin


X-Car – Bethesda

(napisaną przez autorów *Strikera*), *FIFA Soccer Manager, Need For Speed 2* oraz *688 Attack Sub 3*. Widzimy też dziwaczną grę o temacie muzycznym – *Queen: The Eye*. Przypominamy sobie, jak to rzecznik prasowy EA opowiadał nam, że nie jest to żadne doświadczenie multimedialne, a raczej gra polegająca na rozwiązywaniu zagadek i eksplorowaniu różnych miejsc z towarzyszeniem podkładu muzycznego w postaci piosenek grupy. Dziwna sprawa.

Miejsce obok zajmuje *Blood* firmy Eidos, kolejna doomopodobna strzelanina. Tekst na pudełku głosi, że chociaż wykorzystano w niej engine o nazwie Build (taki jak w *Duke Nukem 3D*), to mamy w niej cieniowanie liczone w czasie rzeczywistym. Mimo to postacie są raczej płaściutkimi sprite'ami, niż solidnymi tworami z *Quake'a*. Na regale znajdujemy też kilka zabaw sportowych wydanych przez Virgin, czyli baseballową zręcznościówkę *Grand Slam 97* i *4–4–2* (czy wiecie co to za sport?). Dostrzegamy też *Fear The Night*. Podejrzewając się o skłonności do halucynacji, widzimy stertę pudełek z nazwą *Heart Of Darkness*. To z pewnością jakaś pomyłka. Może jednak cuda się zdarzają, bo nieco dalej stoi *Creation* firmy Bullfrog oraz tak bardzo opóźniona, że straciliśmy już nadzieję, *X-Car: Experimental Racing*, autorstwa Virgin i Bethesdy.

Firma Interplay postanowiła też poeksperymentować swoją *Of Light And Darkness*. Opakowana w niezwykle artystyczne pudełko, oparta jest na twórczości francuskiego artysty Gila Bruvela i mamy w niej wstawki filmowe, nielinearną akcję polegającą na rozwiązywaniu zagadek oraz system graficzny pod nazwą Eden, który, jak zapewniają autorzy, daleko wyprzedza wszystkie inne systemy 3D. Obiecują też pełną dowolność poruszania się po w pełni renderowanym, a nie teksturowanym, świecie z surrealistyczną fabułą, w której pewne rodzeństwo zostaje wciągnięte do wnętrza ☛

Manx TT

PCG hit 97

Sega

Szereg wskazówek i podsłuchanych rozmów zawiodło nas do siedziby Psygnosis, gdzie dowiedzieliśmy się, że to tu dokonuje się konwersja porażających wyścigów motocyklowych Segi. Obserwując jak testerzy znęcają się nad grą, dostrzegamy kilka niespodzianek – jest tak bliska oryginałowi, jak to tylko możliwe na PC i nie podjęto próby stworzenia wizerunku motocykli, wykorzystując starą ramę z doczepionymi blachami. Mamy za to opcję gry w sieci, co ma symulować wersję multi–player spotykaną w większych salonach gier.

F-16 Fighting Falcon

Digital Integration

Latając wokół budynku Digital Integration i wydając z siebie odgłosy lotniczych silników (wydaje nam się to świetną zabawą), nie możemy nie zauważyć zamieszania wokół nowego symulatora lotu. Wzorowany na F-16 sprawia wrażenie, że autorzy przerobili cały system 3D, by stworzyć lepiej teksturowane mapy terenu. Zaglądając przez ramię jednego z programistów widzimy notatki, traktujące o dynamicznym systemie kampanii, jak i krótką wzmiankę o kolejnej grze wzorowanej na jakimś rosyjskim myśliwcu. Wygląda na to, że powiększona ostatnio firma zyska większy rozgłos, nie poświęcając przy tym swojej słynnej dbałości o szczegóły.



Worldwide Soccer 97

Sega

Kolejna wizyta w bardzo produktywnych biurach Segi dostarcza nam niezliczonych wrażeń, w formie konwersji ich słynnej symulacji piłki nożnej. Chociaż mamy zatrzęsienie trójwymiarowego kopania, a temu produktowi może brakować super dopracowanych postaci graczy, to jednak obserwując ją na ekranie, jesteśmy pod wrażeniem wspaniałej animacji. Możliwość biegania na nieduże odległości z pewnością doda grze więcej strategii. Zaczynamy rozumieć ludzi, którzy przyznają jej tytuł najlepszej symulacji futbolu.


Creation – Bullfrog

Micro Machines 3 & Sampras Extreme Tennis





Codemasters

Prymitywne, chociaż dające dużo rozrywki, gry z serii *Micro Machines* nie zajęły nigdy poczesnego miejsca w sercach graczy, ale obserwując, jak trzecie wcielenie przechodzi ostatnie testy, dochodzimy do wniosku, że to wcielenie spowoduje, iż niewielu oprze się jego urokom. Idea miniaturowych samochodzików, ścigających się wśród sprzętów domowych pozostała nie zmieniona, ale dostrzegamy, że pojawiły się ogromne ilości broni, którą należy najpierw znaleźć, a potem radośnie wykorzystać. Wspomnienia wymaga jednak przede wszystkim fakt, że cała gra została przekształcona w polygonalny twór 3D z doskonale poruszającą się kamerą i błyskotliwie dopracowanymi detalami. A do tego 40 różnych torów. Kontynuując zwiad w siedzibie Codemasters, udaje nam się rzucić okiem *na, od dawna oczekiwaną, Sampras Extreme Tennis.* Wygląda właściwie tak samo jak w naszych wzmiankach o niej w 1996. Jednakże ostatnio nie mieliśmy natłoku gier tenisowych i płynność, jaką dostrzegamy, może uczynić z niej przebój.



X-Factor – Gametek

Net 3D

Cranberry Source

Materializując się w tętniącej jak zawsze życiem siedzibie panów Jona Ritmana i Johna Cooka, widzimy jak zespół programistów pracuje nad jakimś futbolem. Nie potrafimy dostrzec tytułu, ale widzimy jak szybko pracuje trójwymiarowy system firmy. Dodanie precyjnego kierowania podań wymaga przy kopnięciach prawdziwych umiejętności. W połączeniu zrealistycznymi bramkarzami daje grze bardziej zrównoważony charakter – coś jak w potężnej *Sensible Soccer.* Ale nie ma się co dziwić. To przecież pan Ritman uraczył nas legendarną *Match Day* na Spectrum. Jeżeli ta produkcja nie będzie nazywała się *Matchday 3D*, to się obrazimy.

Suikoden



Konami

Firma Konami robiła wszystko, by utrzymać swoje produkcje w tajemnicy, ale nic nie może powstrzymać zespołu PC Gamera, szczególnie jeżeli mamy do dyspozycji machinę, która nie przejmuje się przestrzenią i w twarz śmieje się Dziadkowi Czasowi. Dlatego też możemy poinformować Was o tej konwersji z PlayStation gry role–playing 2D i 3D, o jej współpracy z kartami akceleratorów 3D, o teksturowanych tłach, o ponad 100 postaciach i o trzech trybach walki (od pojedynków jeden na jeden, po starcia całych armii). Sprytne, nie?

obrazu. Zupełnie inaczej prezentuje się Mass Destruction firmy BMG, która może zaimponować swoją technologią 3D, wykorzystującą coś, co zostało nazwane „Sprolygonami". Pod tymi graficznymi sztuczkami kryje się strategia z elementami zręcznościowymi, które dominują bardziej niż w innych tego typu grach.

Wystawiono również trójwymiarowy *Arcade Pool* firmy Team 17, a o ile wiemy, planowana jest również wersja internetowa. Równie kulkowate są ***The Golf Pro*** i ***Pro Pinball: Timeshock***, autorstwa Empire. Pierwsza z nich może poszczycić się fotorealistyczną scenerią, która może konkurować z produktem Gremlin. Przed nami naprawdę ekscytujące produkty – nowe figurki Action Men i Transformers. Ale, ale. Nasza misja wymaga od nas, byśmy buszowali wśród software'u, a nie wśród zabawek, dlatego też ruszamy w dalszą drogę między regałami, dostrzegając w przelocie ***Battleground Sinai*** firmy Empire, ***Tanktics*** DMA Design oraz quiz na wesoło, czyli *You Don't Know Jack*. Firma BMG postanowiła też uraczyć nas swoją świetną wizualnie produkcją w stylu retro, 360X, stojącą obok drugiej części *Star Generala* Mindscape, ***Pacific Generala***, kilku nowych produktów Infogrames i Argonaut i czymś pod nazwą ***The Fireball***, autorstwa Warner Interactive.

Autorzy *Super Stardust* również wydali swoją najnowszą zręcznościówkę *X-Factor*. W kompletnie innym stylu jest najnowszy produkt Mindscape, *Adventures On Lego Island*. Złożona z dużych klocków, jest to gra dla małoletnich, dająca im szansę stania się bohaterem lego, wędrującym po trójwymiarowym lego-miasteczku. Coś nam mówi, że to spodoba się nie tylko 6–12-latkom, do których jest głównie skierowana.

Docierając do końca pierwszego rzędu regałów, czujemy się jak pod koniec maratonu, a przed nami jeszcze tyle do zobaczenia. Zawracając, wpadamy na sekcję poświęconą firmie Ocean. W ***Zoiks!*** mamy do czynienia z postaciami z kreskówek *Hanna Barbera* – od Dicka Dastardly, przez Freda


Planetfall 2 – Activision


Fallout – Interplay

Flinstona, do Scooby Doo. Super jest fakt, że integralną część gry stanowią prawdziwe głosy tych bohaterów. Zadaniem gracza jest poszukiwanie głosów, które zostały skradzione przez paskudnego Dastardly. *Project Airos* to zdecydowanie mniej dziwaczna futurystyczna strategia z elementami zręcznościowymi (tak, kolejna) z widokiem z góry, który można obracać o 360 stopni, co czyni ją trochę inną od pozostałych. Podstawę gry zdaje się stanowić dużo szybkiej akcji, a na pudełku napisali coś o soundtracku techno, nielinearnych misjach i renderowanych wstawkach filmowych.

O mało nie przeoczyliśmy *Mudkickera* firmy Scavenger, ukrytego za symulacjami footballa i wyścigami samochodowymi rodem z GT. Firma przygotowała też coś, pod nazwą *Oddworld Inhabitants*, oraz kilka tytułów z Atari, w tym *T-Mek*. Oprócz tego dostrzegamy również platformówkę z zagadkami, *Joe Blow*, firmy Telstar oraz dwa pakiety z levelami do *Quake'a* – jeden przygotowany przez Hipnotic Interactive (pracowali nad stworzeniem *Prey*), a drugi autorstwa Rogue Entertainment. Przypominamy sobie, jak to Mike Wilson wspominał, że „pakiety z levelami będą zawierały nowe bronie i potwory oraz wiele napisanych w C użytków".

Wygląda na to, że ukazały się również *Die By The Sword, Fallout* oraz *Starfleet Academy* firmy Interplay. Ta ostatnia to symulacja szkoły kadetów, którą muszą ukończyć wszyscy potencjalni następcy kapitana Kirka i Picarda. W grze, jako instruktorzy, pojawiają się postacie Kirka, Chekhova i Sulu wraz z trzema różnymi statkami kosmicznymi, 30 wrogimi jednostkami i odtworzeniem znanego wszystkim miłośnikom Star Trek scenariusza Kobayashi Maru – płynące z ich ust perełki mądrości mogą okazać się przydatne. *Die By The Sword* wygląda na średniowieczną bijatykę na miecze, z interfejsem, który umożliwia precyzyjną kontrolę nad różnorodnymi ☛

Barnabee

GTE

W firmie GTE, uzyskujemy informację o nawiązaniu współpracy z nowym zespołem programistów, więc przestawiamy przyrządy i pojawiamy się w siedzibie firmy Attention To Detail. Tu ludzie od *Hulka* kończą prace nad *Barnabee*. Ruchoma kamera i polygonalna grafika 3D nie jest niczym nowym, ale pomysł sterowania pszczołą, która walczy z robalami, pchłami i muchami w scenerii domowej nowy

Falcon 4.0

PCG hit 97

MicroProse



Ostatnio w MicroProse skoncentrowano się bardziej na strategiach niż na lataniu, ale nasza wizyta ujawnia, że symulatory lotu wracają na czołowe miejsce. Obserwując jak *Falcon 4.0* wzlatuje w przestworza, natychmiast zauważamy, że grafika przewyższa wszystkie inne dokonania tego typu bez uszczerbku dla dokładności i precyzji poprzedniczek. Na dodatek stacjonując w bazie lotniczej możemy nawiązywać kontakty z innymi pilotami, podczas gdy gdzie indziej toczą się bitwy w czasie rzeczywistym. To może być super.

Agent Armstrong

Virgin

W półtora roku po pierwszych wzmiankach, trójwymiarowa platformówka weteranów rynku jest już z nami. Czy warto było czekać? Jak dodatkowy wymiar wpłynie na grywalność? Czy nowi programiści stworzyli coś nadzwyczajnego? No cóż, gdybyśmy wszystko teraz wypaplali, to pewnie nie chciałoby się Wam przeczytać recenzji za sześć miesięcy, nie?


Die By The Sword – Interplay


Die By The Sword


Die By The Sword

Wipeout 2097

Psygnosis

Pierwszy *Wipeout* dostarczył nam dużo radości, więc potajemna wizyta w biurach Psygnosis w poszukiwaniu ciągu dalszego jest ekscytującą perspektywą. Okazało się, że trafiliśmy w dziesiątkę, gdyż natychmiast odkrywamy kontynuację, na którą tak cierpliwie czekaliśmy. Przy dźwiękach znakomitej muzyki techno do akcji rusza poprawiony engine 3D (jedna ze słabszych stron pierwowzoru), dodając grze grywalności. Bardziej zróżnicowane pod względem trudności trasy i większa liczba uczestniczących w wyścigu pojazdów z pewnością spotkają się z uznaniem. Kolejna propozycja dla akceleratorów 3D.





Adidas Power Soccer – Psygnosis



MIA – Warner



Outlaws – Lucas Arts

broniami, jak i poruszanie się po trójwymiarowym świecie. Natomiast ***Fallout*** jest futurystyczną grą RPG, opartą na systemie GURPS.

Na jednym ze sklepowych komputerów radośnie ukazuje się naszym oczom ***Planetfall 2***, autorstwa Activision – kontynuacja klasycznej przygodówki firmy Infocom. Zamiana tekstówki w rasowe sterowanie robotem w środowisku 3D sprawia, że wygląda wspaniale. Pytanie tylko czy zdoła zachować urok i humor oryginału. Nie ma za to takich wątpliwości, jeżeli chodzi o ***Warhammer: Epic Space Marine***. Ciekawi jesteśmy, jak będzie się wiodło produkcji LucasArts pod nazwą ***Outlaws***. Strona graficzna i scenariusz rodem ze spaghetti-westernów wróżą jej dobrze, ale grywalność pozostaje zagadką. Jednak sądząc z tego, co już widzieliśmy, zapowiada się fantastycznie.

Jak zwykle aktywna firma Psygnosis przygotowała na lato kilka premier, w tym mitologiczną przygodówkę 3D ***Athanor***, ***Sentient***, ***Monster Trucks*** oraz konwersję swojego przeboju z PlayStation, ***Adidas Po-***

Carmageddon

SCI

Lądując w siedzibie SCI, spodziewaliśmy się drugiej części *SVIW 3D*, a tymczasem zastajemy programistów pracujących nad *Carmageddon*. Najlepiej można je określić jako przypominające nieco *Death Race 2000* wyścigi 3D ze zwichrowanym poczuciem humoru. Oj! Ktoś właśnie rozjechał przechodnia. Teraz kolej na to śliczne zwierzątko. Więc to po to są te kolce na zderzaku. Chcielibyśmy opowiedzieć Wam więcej, ale szybko musimy sprawdzić czy w naszym wehikule są torebki zwrotne.





Interstate 76 – Activision



Bloodlust – Philips

TFX 3 - F22

PCG hit 97

Ocean/DID

Tym razem kierujemy się na siedzibę DID. Znajdujemy tam, działającą na firmowym komputerze *TFX3* i, rany, wygląda niesamowicie. Przyglądając się bliżej, widzimy znowu precyzyjne wymodelowanie eksperymentalnego F-22, a na dodatek twórcy uznali za stosowne włączenie do gry elementu dowodzenia taktycznego, co czyni z symulatora prawie grę strategiczną. Obserwujemy jak jeden z graczy zlatuje swoim teksturowanym samolotem nad samą ziemię, umożliwiając nam zobaczenie nowego systemu do renderowania terenu. Zauważamy, że zmieniają się nawet kolory i światła, kiedy dzień przechodzi w noc. A teraz pilot przeniósł się na lotniskowiec jako przygotowanie do gry multi-player z innymi testerami. Widzimy również jak inni programiści pracują nad czymś, co ma czołgi. Może to coś pod roboczym tytułem Ground Warfare Technology Demonstrator? Nie mamy wątpliwości, że *TFX3* będzie jednym z kandydatów do miana najlepszego symulatora.



Battlemech: Mechcomman-

MicroProse

Ustawiając przyrządy na kolejną wizytę w MicroProse, dostrzegamy ludzi z FASA, twórców serii *Battletech*, którzy przenieśli się tu z Activision. Gdybyśmy nie byli tacy drobiazgowi, to nazwalibyśmy to *MechWarrior 3*. Mamy tu całą armię (do 24) robotów, które walczą, by odebrać klanowi Jade Falcon swoje tereny. Oczywiście grafika SVGA, a możliwość gry w sieci i przez modem dostarczy dużo uciechy. Przygotowując się do dalszej podróży, natrafiamy na wzmianki o kilku następnych grach z serii *MechWarrior*, mających ukazać się w ciągu następnego roku bądź dwóch. Szczęściarze, nie?

wer Soccer. *Sentient* to, jak pamiętacie, naładowana Sztuczną Inteligencją przygodówka, koncentrująca się na zdolnościach konwersacyjnych i polygonalnych postaciach. *Monster Trucks*, stworzona przez autorów *Destruction Derby*, ma, co nie jest zaskoczeniem, stanowić konkurencję dla produktu Microsoftu.

Na innym komputerze możemy sobie obejrzeć *Pod* firmy Ubisoft i jest ona szybka, nawet pomimo pełnej szczegółów grafiki SVGA. Z drugiej jednak strony, jako absolutnego minimum, wymaga Pentium 120. Futurystyczne wyścigi budzą skojarzenia z Hi Octane, chociaż na szczęście osiem pojazdów zostało wyposażonych w koła, co ułatwia sterowanie. Obok *Poda* dostrzegamy kolejną letnią propozycję Warnera, MIA. Jest to kolejna powietrzna zabawa, oparta na wydarzeniach wojny wietnamskiej. Trójwymiarowe krajobrazy w wysokiej rozdzielczości wyglądają cudownie, chociaż mniej zachwyca nas mnogość wstawek filmowych. Jest to też jedna z pierwszych gier, współpracujących z procesorami MMX.

„Funk wyrówna szanse" – głosi napis na jaskrawo-żółtym pudełku, którego nie da się nie zauważyć. Oto *Interstate 76* Activision. Jest to strzelana samochodówka o zwariowanej prezencji. Dwoje bohaterów gry nosi dzwony, ogromne fryzury i jeździ prawdziwym „krążownikiem szos" przy głośnym funkowym podkładzie muzycznym. I wszystko to w środowisku 3D rodem z *MechWarriora*. Na dodatek wstawki filmowe mają również polygonalny charakter, by lepiej współgrać z samą grą. Welwetowa kuzynka Blues Brothers. A do tego jeszcze logo, jak w „Aniołkach Charliego".

Przemieszczając się dalej, dostrzegamy *Atlantis* autorstwa GTE, *Bloodlust* Philipsa (przygotowany przez System 3) oraz niewątpliwie szaloną grę, *Woodruff 2* Sierry. Gdzieś tu stoi również inna duża produkcja Sierry, *Cloak*. To musi być ta ambitna gra szpiegowska sci-fi, o której tyle słyszeliśmy. Mamy w niej fabułę, w której gracze kontrolują robota, zrzuconego na planetę zamieszkałą przez istoty nazywane Bulbs, który – wykorzystując trzy różne okienka – może wykonywać kilka zadań szpiegowskich jednocześnie.



Sim Copter – Maxis



Sim Golf – Maxis

Pod sam koniec regałów poświęconych grom na PC widzimy *SimGolf* i *SimCopter* firmy Maxis. Ciekawe jak ludzie zareagują na propozycję pilotowania śmigłowca w trójwymiarowych sceneriach z *SimCity* i ratowania ludzi, gaszenia pożarów oraz dokonywania innych heroicznych wyczynów.

Zaszczyt zakończenia naszego zwiadu przypadł MicroProse, z *Agents Of Justice* i *1943: European Air War*, które wpadają nam w oko, kiedy mamy już wychodzić. *Agents* zdaje się być izometryczną strategią w stylu *X-COM*, gdzie futurystyczni bohaterowie walczą z super-mutantami. *1943* jest rozwinięciem *1942: Pacific Air War*, przenosząc trójwymiarową akcję w inny zakątek globu, gdzie wrogiem zamiast Japończyków stają się Niemcy. Historyczne i własne misje oraz dynamiczna struktura rozwoju kariery, to ciekawe szczegóły, a możliwość stopniowego awansowania z pozycji skrzydłowego na dowódcę eskadry powinna zapewnić właściwy wzrost stopnia trudności. A jeżeli nie jest Was w stanie zainteresować historyczna dokładność, to może dokona tego okazja do uczestniczenia w potyczkach pomiędzy 32 samolotami. A jeżeli i to za mało, to może znajdziemy coś w przyszłomiesięcznych premierach. Z tą myślą wprowadzamy nowe koordynaty, przyciskamy guzik i w towarzystwie różnych efektów świetlnych znikamy.

Lato, lato, już po lecie...

Jesień 1997

A gdyby tak... wpaść do naszej redakcji. Ciekawe w co będziemy grać jesienią?

Siedząc w splendorze naszego wehikułu czasu, zastanawiamy się dokąd teraz zawitać. Nagle wszyscy walimy się solidnie w czoło – mamy świetny pomysł. Dlaczego nie odwiedzić redakcji *PC Gamera*? Nie tylko zobaczymy jak wyglądają nasze przyszłe wcielenia, ale również zobaczymy w co będziemy grać i co recenzować za kilka miesięcy. Nawet przez moment nie zastanawiając się nad konsekwencjami, ustawiamy koordynaty, dokładamy do ognia i znowu ruszamy w przyszłość.

Nie musimy chyba dodawać, że to, co zobaczyliśmy na miejscu, całkowicie nas zaskoczyło. To rzeczywiście zespół *PC Gamera*, ale kto mógłby przypuszczać, że w ciągu zaledwie roku tak wiele się zmieni?

To niewiarygodne, ale zdjęcie z *Curse Of Monkey Island* na okładce wygląda fantastycznie. Usiłując pozbyć się uczucia „chodzenia po własnym grobie", koncentrujemy się na grach porozrzucanych po redakcyjnym pokoju.

Wygląda na to, że firma Eidos dostarczyła nam dwa symulatory lotu – *Confirmed Kill* i *Flying Nightmares 2*. Oba współpracują z akceleratorami 3D – kolejna moda, która właśnie się rozpoczynała kiedy opuszczaliśmy grudzień 1996. *Flying Nightmares 2* ma ciekawie rozwiązaną opcję multi-player, gdzie jeden z graczy sprawuje kontrolę nad stroną strategiczną, a pozostali śmigają Harrierami 2+ lub helikopterami AH-1W i biorą udział w walkach. *Confirmed Kill* wygląda równie imponująco z szybką akcją i efektami, jak np. transmisja głosu po sieci dla posiadaczy mikrofonów. Nie mamy wątpliwości, że w czasie testowania po naszej sieci krążyły ciekawe odzywki.

Pod spodem widzimy *International Aviation Manager* firmy 21st Century, *7th Legion* (próba Epic MegaGames wejścia na rynek strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym) oraz olbrzymią grę kosmiczną, *Sensory Overload*, autorstwa Gametek i Take Two. Inny produkt Epic, *Curly's Adventure*, również tu zalega oczekując na recenzję, podczas gdy na ekranie komputera widzimy coś o nazwie *Spiritmaster*. Jest to bijatyka autorstwa programistów firmy Probe, przygotowana dla Acclaim. Nowatorskim elementem jest struktura polegająca na rozgrywaniu kampanii. Na sąsiednim komputerze rozgrywa się *World Rally Championship*. To musi być ogólnoświatowa kontynuacja *Network Q RAC Rally*, która dostarczyła nam tyle radości przed wyruszeniem w tę podróż.

Chwytając wrześniowy numer *PC Gamera*, poznajemy kilka szczegółów na temat licencjonowanego przez NFL symulatora amerykańskiego footballu autorstwa Gametek.

Toby Simpson,

z firmy Millenium na temat przyszłości sztucznego życia

„Technologia CyberLife, opracowana dla gry *Creatures*, pozwoliła nam postawić pierwszy krok w stronę naprawdę wiarygodnych, inteligentnych postaci. W naszym nowym systemie granica między żywymi a inteligentnymi, zdolnymi do rozwoju istotami oraz innymi nieożywionymi artefaktami została rozmyślnie zatarta. W ciągu następnych 6-12 miesięcy zakończymy pierwszy trójwymiarowy engine, który umożliwia modelowanie zarówno ożywionych, inteligentnych istot, jak i nieożywionych przedmiotów oraz środowisk spotykanych w innych systemach. Ta technologia pozwoli nam na dalsze badania w dziedzinie tworzenia inteligentnych systemów i kreowania nowych gier o niespotykanym dotąd realizmie. Obecnie zajmujemy się trójwymiarowymi symulacjami, grą przez Internet i bardziej ogólnymi dziedzinami, które mogą skorzystać z inteligentnych autonomicznych postaci. Pracujemy również nad przemysłowymi zastosowaniami naszej technologii CyberLife."

Dreadnought

PCG hit 97

Ocean

Zaglądając do siedziby Ocean, napotykamy na inną wizję przyszłości, a to za sprawą *Dreadnought*. W grze mamy do czynienia z przyszłością, gdzie nadal rządzi królowa Wiktoria, gdzie wygnani europejscy możnowładcy walczą z aliantami na Marsie i gdzie statki powietrzne napędzane są systemem elastycznych gumek a' la Leonardo Da Vinci. Patrząc na dziwne pojazdy przemykające nad czerwonymi pustkowiami i bombardujące napędzane parą samochody żałujemy, że nie możemy sobie zagrać, zamiast biernego przyglądania się.

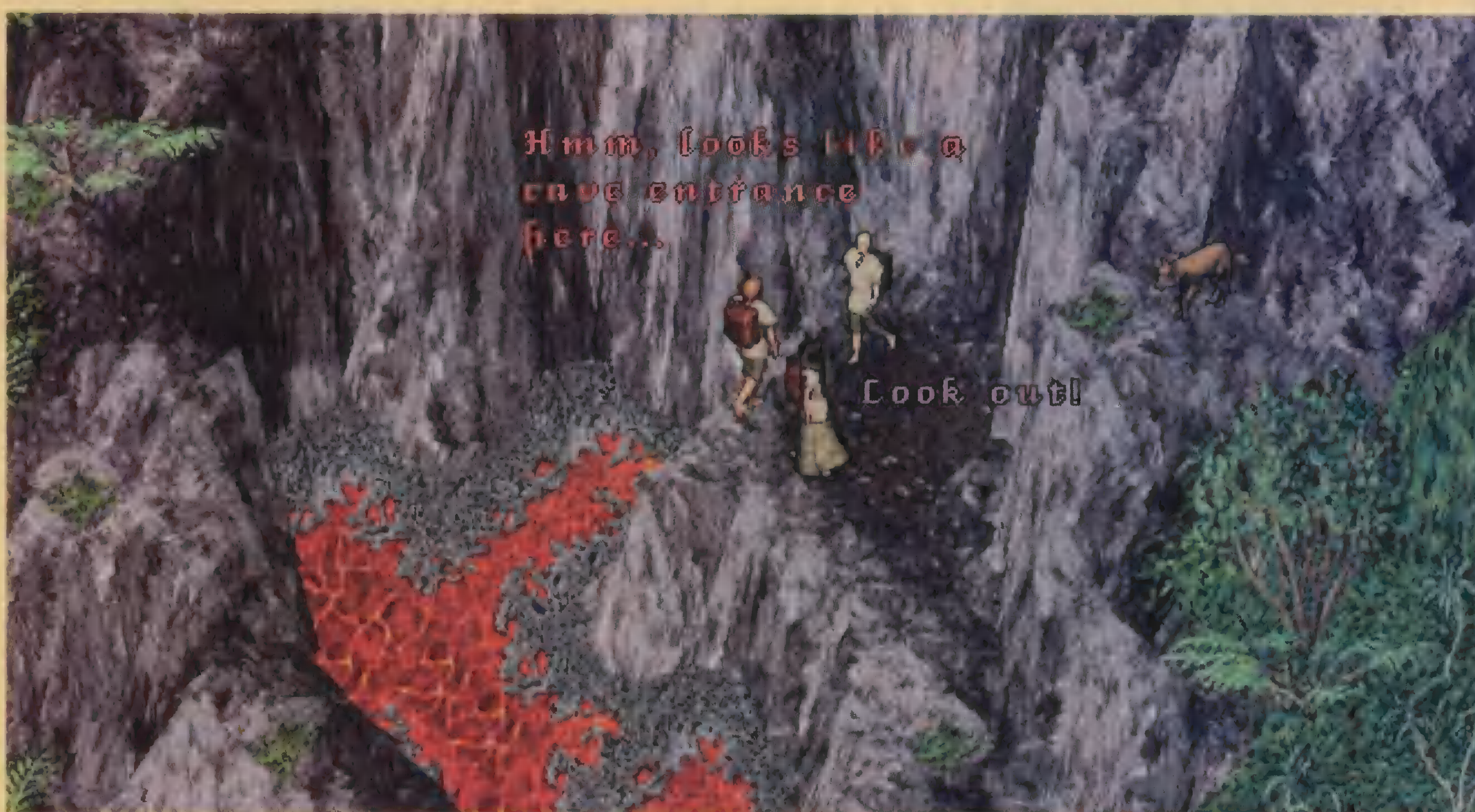


Ultima IX: Ascension

PCG hit 97

Origin/EA

Gra role-playing, w której wykorzystano polygonalny engine 3D do czegoś innego niż bijatyka z perspektywy pierwszej osoby. Oto dziewiąta część w cyklu *Ultima*. To zadziwiające, co można znaleźć w siedzibie Origin. Tym razem wydaje się, że twórcy zachowali właściwe proporcje między rozbudowaną historią i super technologią, która daje nam w pełni skalowalny i obracalny widok na poczynania Avatara w jego podróżach poprzez krainę Britannia. Tu też mamy do czynienia ze złym Strażnikiem. System zaklęć wygląda znajomo, ale najwyraźniej popracowali nad interakcją z otaczającym światem. Z tego, co zdołaliśmy zobaczyć, świat gry rzuca graczowi godne poprzedniczek wyzwania.



Wygląda zupełnie jak licencyjna wersja na Saturna i PlayStation. Zapoznajemy się również z recenzją nowej gry twórców *Quarantine* i *Road Warriors* – to musi być Mercenary. Niestety przyszłe wcielenie naszego redaktora graficznego zamyka pismo, więc oddalamy się w kąt pokoju, gdzie możemy posłuchać telefonicznej rozmowy z rzecznikiem prasowym Virgin. Wygląda na to, że prześlą nam egzemplarz gry strategicznej LucasArts Rebellion oraz nowy wytwór ekspracownika Bullfrog, Seana Coopera.

W tym momencie do redakcji wchodzi rzecznik prasowy Psygnosis, ściskając pod pachą ***Elrica***, ***Alphastorm*** i ***The Island Of Doctor Moreau***. Ta ostatnia ma zapewne ukazać się jednocześnie z nową filmową wersją opowiadania H. G. Wellsa. Projektowaniem trójwymiarowej grafiki opartej na renderowanych obrazkach zajęli się twórcy *Down In The Dumps*, firma Haiku, więc mamy nadzieję, że nasze przyszłe wcie- ☛



Flying Nightmares – Eidos

Populous 3

Bullfrog

Wystarczy powiedzieć, że gra *Populous 3* powinna być bardzo dobra – dużo lepsza niż słabiutka druga część cyklu. W grze wykorzystano znacznie zmieniony engine z *Magic Carpet*, by stworzyć kompletną planetę i napakować ją specjalnymi efektami, będącymi w modzie w końcu roku 1997. Programiści grają na całym globie i ciężko nam jest się powstrzymać.





7th Legion – Epic MegaGames


Curly's Adventure – Epic MegaGames


Rebellion


Rebellion


Rebellion – Lucas Arts

lenia odkryją coś bardziej imponującego niż poprzednie przygody filmowe Psygnosis – pamiętacie grę *Dracula*? Właśnie wrzucono demo *Alphastorm*. Jest to trójwymiarowa gra sci-fi z dużą ilością kosmicznych walk, handlu i konwersacji z różnymi postaciami.

Pozostawiając przyszłych siebie zapatrzonych w ekran, kontynuujemy nasz zwiad po redakcji. Po chwili natrafiamy na egzemplarz ***Beast Wars*** firmy Hasbro. Jest to gra oparta na dziecięcym programie telewizyjnym, gdzie niejacy Maximale walczą z Predaconami. Stworzyła ją brytyjska firma Rebellion, która o ile pamiętamy powinna również kończyć pracę nad ***Devil's Own*** dla Microsoftu. Ciekawe jak im powiedzie się wypad w świat strategii w stylu *Command & Conquer*.

Wygląda na to, że firma SSI nie zasypiała gruszek w popiele – na biurku redaktora naczelnego widzimy ***Panzer General 97***, ☛

Sato City

Merit

Skok przez czas i przestrzeń do serca Tyne & Wear pozwala nam na rzut okiem na *Sato City* firmy Merit. Biorąc przykład z *Resident Evil* i *Alone In The Dark*, ta futurystyczna historia łączy trójwymiarowe polygonalne postacie i renderowane tła, dając nam historię rozgrywającą się w Chinach w roku 2050. W odpowiednio technologicznym środowisku gracz kontroluje postać komandosa o imieniu Skinner, który walczy przeciwko Sato Corp, gdzie niegdyś pracował. Z tego co widzimy na ekranie, wygląda to dość dobrze, chociaż sukces gry będzie zależał od tego, jak autorom uda się połączyć sekwencje walk ze skomplikowaną intrygą.



Condemned

PCG hit 97

Acclaim

Węsząc po biurze projektowym firmy Probe, natrafiamy na garstkę testerów, którzy ćwiczą z lekka descentowatą grę. Teraz rozumiemy dlaczego przedstawiciel Acclaim, Simon Smithwright opisuje ją jako „wyglądającą bardziej jak gra z Nintendo 64 jeżeli chodzi o jakość grafiki". Rzeczywiście jest szybka oraz pełna szczegółów i na dodatek zdaje się być zorientowana na grę sieciową. Ciekawe, jak będzie się sprawowała w trybie jednego uczestnika. Będziemy musieli bliżej jej się przyjrzeć, kiedy wrócimy do teraźniejszości.

Terracide

Eidos

Kolejna pozostałość po 1996, Terracide jest w końcu gotowa. Trójwymiarowy engine z 65 000 kolorów nie jest już tak nowatorski, ale nadal wygląda sympatycznie. Widzimy również, że twórcy dodali dużo akcji we wnętrzach oprócz latania na niskim pułapie i walk kosmicznych. Trudno jest stwierdzić, patrząc z boku, jak efektywne są bardzo nagłośnione mechanizmy, chociaż dbałość, z jaką realistycznie wymodelowano system słoneczny i wszystkie orbity, łącznie z efektami grawitacyjnymi, z pewnością opłaci się.





Panzer General 97 – SSI

Charles Cecil,

z firmy Revolution na temat graficznych przygodówek

„Dwa lata temu wielu specjalistów, szczególnie w USA, twierdziło, że graficzne przygodówki zmienią się w „interaktywne filmy". W tym czasie nasza firma miała do wyboru albo pójść w kierunku filmów wideo, albo rozwinąć zamiast rewolucjonizować gatunek. Uważaliśmy, że nierozerwalnie związana z interaktywnymi filmami utrata grywalności spowoduje, że gatunek ten szybko zniknie i dlatego wybraliśmy drugą możliwość. Wierzę jednak, że jesteśmy na początkowym etapie „interaktywnego" opowiadania historii i nadal wiele pozostaje do uczynienia w tym kierunku. Zasady pisania dobrej historii są przecież uniwersalne – niezależnie czy jest ona opowiadana za pomocą komputera, książki czy filmu. Nie ma więc żadnego usprawiedliwienia jeżeli fabuła gry jest słaba. W ciągu najbliższych lat główne zmagania będą koncentrowały się na stronie graficznej i na inteligencji komputerowych postaci. Sztuczna Inteligencja to koncepcja, której wielu producentów, nie wyłączając naszej firmy, poświęca wiele wysiłku. Mechanizmy te, jak dotąd, nie znalazły udanego zastosowania w grach przygodowych. To z pewnością ulegnie zmianie. Duże pole do popisu istnieje w przypadku grafiki, gdzie technologia 3D oferuje najwięcej możliwości. Nadejdzie dzień, kiedy trójwymiarowe, generowane w czasie rzeczywistym postacie będą wyglądały równie dobrze, jak ręcznie rysowane sprite'y. Dzięki temu że znikają główne ograniczenia, szczególnie pamięciowe i dotyczące sposobu wyświetlania obrazu, otworzyło się wiele nowych możliwości. Oczywiście istnieje jeszcze „Święty Graal" gatunku, czyli dostępne dla wielu graczy światy przypominające systemy AD&D, ale na to przyjdzie nam jeszcze poczekać.

Rally

Virgin

Po tęsknym wyczekiwaniu na te potencjalnie przebojowe trójwymiarowe wyścigi przez większość 1996, całkiem poręczne jest wyskoczenie kilka miesięcy w przyszłość i zobaczenie jak wygląda gotowy produkt. Brak wytyczonych tras, aż do bólu wymodelowane samochody i realistyczny sposób prowadzenia – wszystko jest na swoim miejscu, tak jak trzeba. Pewnie chcielibyście się dowiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi?

GT Racing

Ocean

Materializując się w siedzibie Ocean, obserwujemy jak za drzwi wyjeżdżają sterty pudełek zatytułowanych *GT Racing 97*. Będą to wyścigi 3D w stylu Sega Rally wyprodukowane przez Rebellion. Przypominamy sobie ją z początku ubiegłego roku i wyglądała wtedy bardzo ładnie. Mamy nadzieję, że nie straciła na swojej aktualności – *Sega Rally* ukazała się jakieś sześć miesięcy temu. Tak przynajmniej było z perspektywy chłodnej jesieni.





International Aviation – 21st Century

Aden Magic i *Aden Quest* czekające na recenzje. Nasz przyszłościowy Pierwszy Po Bogu kończy właśnie rozgrywkę w *3D Pool* firmy Mirage. A co teraz? Chwila żonglowania płytkami, krótka instalacja i na ekranie pojawia się logo *Quest For Glory 5: Dragon Fire.* Wygląda to na typową przygodówkę Sierry. Kombinacja łamigłówek, eksploracji i walk wygląda znajomo. Jednak *Dragon Fire* prezentuje się dużo lepiej niż poprzednie części sagi *Quest For Glory.* Mamy tu w pełni trójwymiarowe postacie i porządny system tworzenia krajobrazów. Gdybyśmy tylko mogli jeszcze jakiś czas tu powęszyć i upewnić się, czy grywalność również jest lepsza niż u raczej prymitywnych poprzedniczek. Ale słyszymy już zew następnej pory roku, więc żegnamy się z nieświadomymi naszej obecności przyszłymi wcieleniami, przyciskamy wielki czerwony guzik i przygotowujemy się do lądowania w trzy miesiące później.

Tempest X3

Interplay

Wklepanie koordynat siedziby Interplay okazało się bardzo owocne. Znajdujemy tutaj kolejną kontynuację *Tempesta.* Wygląda on równie szaleńczo jak poprzedniczki, chociaż dodanie nowych przeciwników, broni i opcji gry w dwie osoby w trybie współpracy bądź walki, powinno zadowolić wszystkich, którzy twierdzili, że *Tempest* jest już nieco staromodna. Słyszymy nowy soundtrack techno i widzimy, że grafika została znacznie poprawiona, bez straty swojego abstrakcyjnego charakteru.



World Cup 98

Electronic Arts

Firma EA obiecała grę w stylu *FIFA* z licencją organizatorów Mistrzostw Świata i widzimy, że obietnicę spełniła. Możliwość rozgrywania spotkań z całego turnieju, a nie tylko finału, z pewnością się spodoba. A może by tak skoczyć jeszcze bardziej w przyszłość i zobaczyć kto zdobędzie puchar? No cóż, mamy wrażenie, że znamy drużynę, która na pewno tego nie dokona.

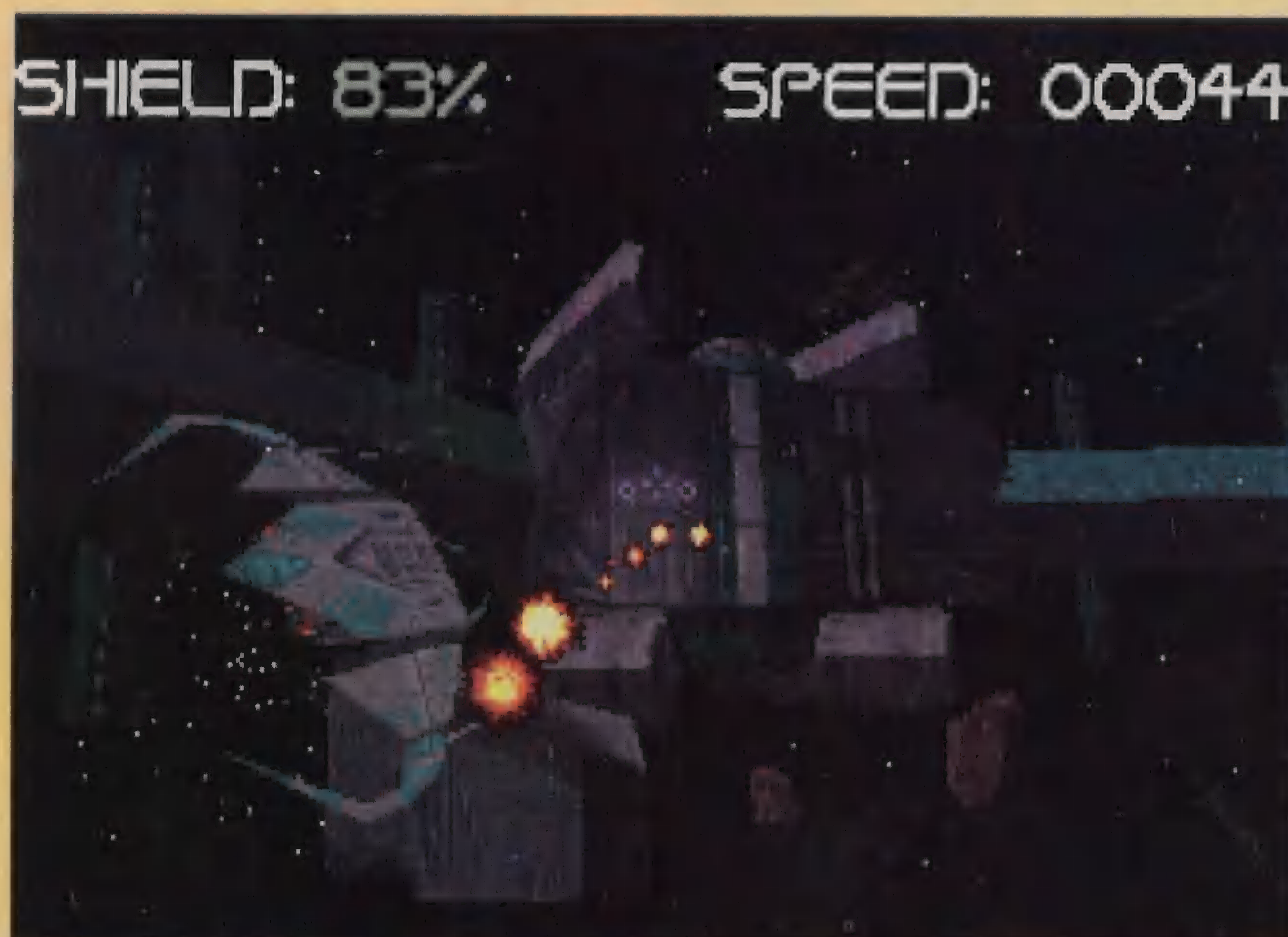


GT Racing – Ocean

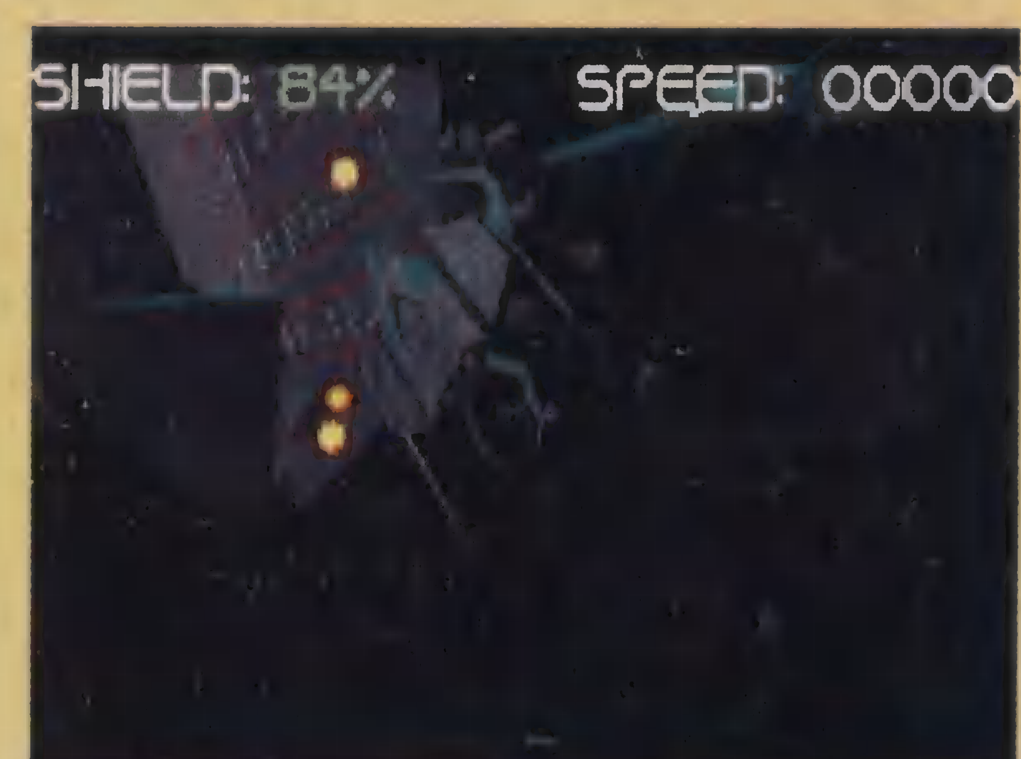
The Tenth Planet

Bethesda/Virgin

Gdyby ta gra pojawiła się w szczytowym momencie popularności Independence Day, byłaby nie do zatrzymania. Teraz nie jesteśmy tego tak bardzo pewni. Kiedy jednak nasza machina czasu materializuje się w toalecie obok pokoju, gdzie programiści z Bethesdy dokonują ostatnich testów, musimy przyznać, że czujemy się podekscytowani. Nie ma tu żadnych graficznych niespodzianek – jak by nie było od jakichś dwóch lat zbieramy na jej temat wieści. Ale ze scenariuszem z Id i płynnością trójwymiarowego engine'u, wygląda na to, że warto było czekać. To całkiem duże osiągnięcie.







Zima 1997

Rozpoczyna się „najgorętszy" okres w roku. Gwiazdka tuż, tuż. Jaką grę kupić?

Quake 2 PCG hit 97

GT

To musi być gra roku. Przypominamy sobie jak szef Id Mike Wilson zapewniał nas, że *Quake 2* „weźmie z poprzednika jedynie engine. Cała reszta będzie całkowicie nowa, w tym bronie, grafika, scenerie, fabuła (tak, fabuła) i potwory." Przy powszechności występowania akceleratorów grafiki 3D, procesorów MMX i niesamowitego Pentium Pro 330 wygląda to rzeczywiście nieźle.

Wędrując tam i z powrotem poprzez czas i przestrzeń, by przynieść Wam wieści o co bardziej ekscytujących grach, postanawiamy udać się do komputerowego supermarketu na świąteczne zakupy. Wklepując specjalny kod, mający nas przenieść w takie miejsce do grudnia 1997, siadamy w fotelach, zapinamy pasy i przygotowujemy się do ostatniego skoku.

Na zewnątrz mróz i mrok, ale kiedy nasz wehikuł materializuje się tam (wszystko wygląda dziwnie znajomo) między regałami kłębi się tłum rodziców, poszukujących świątecznych podarunków i dzieciaków, polujących na gry, do których kupna namawiamy w przyszłogrudniowym numerze *PC Gamera*. Przed nami cała sterta konsol PlayStation podłączonych do nieprawdopodobnie szczup-

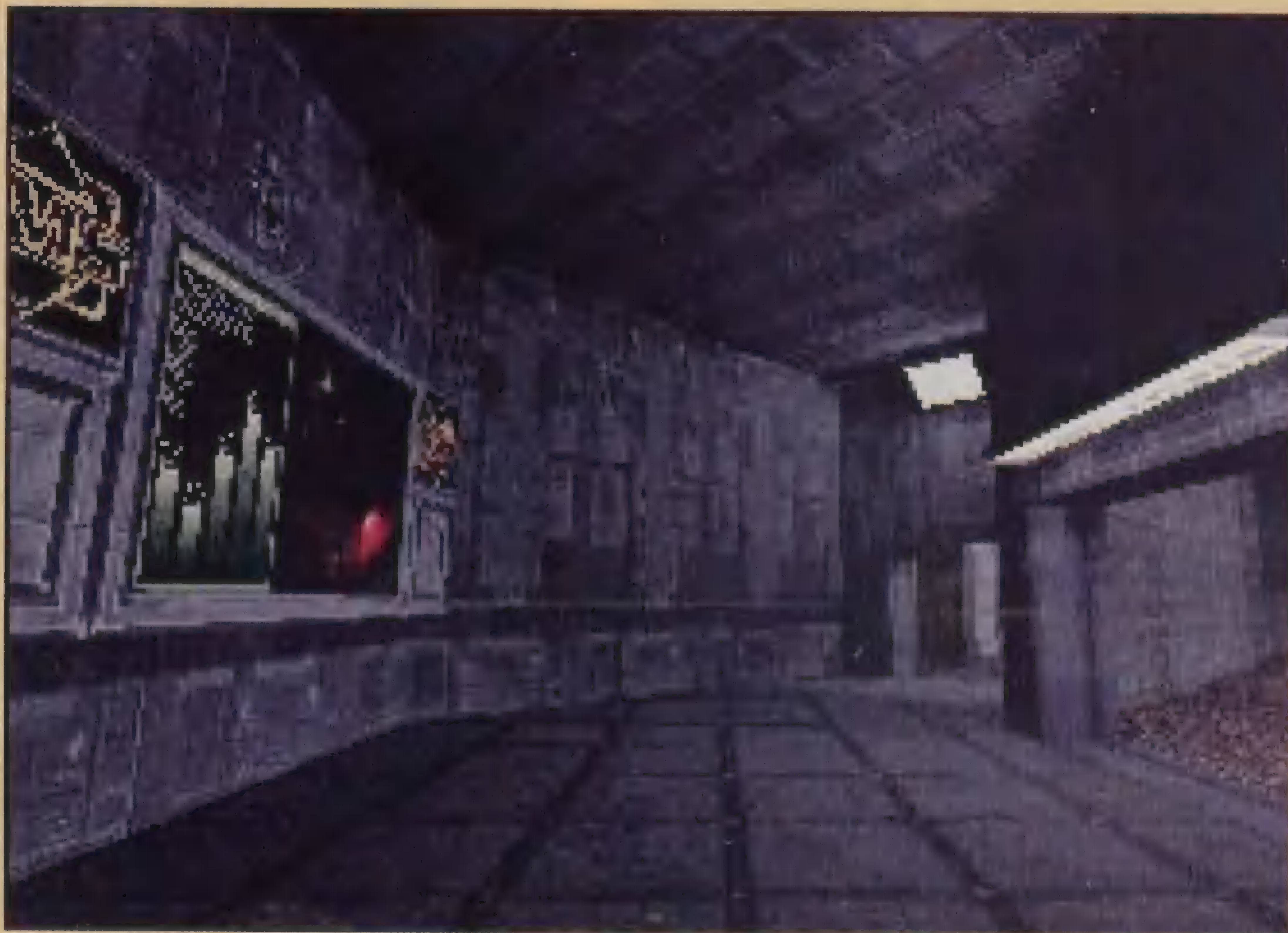


Machines – Acclaim

Prey

GT

Śmiganie w przyszłości wywołuje u nas czasami wrażenie deja vu, szczególnie kiedy widzimy tylu naśladowców *Command & Conquer* i *Quake'a*. Jednak gry, nad którą firma 3D Realms właśnie kończy prace, nie można pomylić z żadną inną. Chociaż nie potrafimy stwierdzić, czy autorzy sprostali wyzwaniu wymyślenia czegoś nowego w światku strzelanek z perspektywy pierwszej osoby, to nie mamy wątpliwości, że wizualnie jest świetna. Stylizowane na sci–fi poziomy wyglądają dostatecznie ponuro, dzięki bardzo chytremu cieniowaniu i efektom świetlnym. I możemy założyć się o każde pieniądze, że dosłownie wszyscy zatrudnieni w 3D Realms zajadle testują tryb multi-player, biegając po korytarzach z ogromnymi giwerami i wykorzystując opcje takie, jak szybki obrót o 360 stopni. Szczęściarze.







Cowpokes

Mirage

Z monitorów zwisają girlandy, na jednej z maszyn do renderingu stoi adwentowy kalendarz, ale programiści i artyści tu w Mirage Central nie przerywają pracy mimo późnej pory. I nie bez powodu. Wszyscy wiążą duże nadzieje z projektem *Cowpokes* i robią wszystko, by ukończyć prace przed gwiazdką. Po bliższym przyjrzeniu się widać, że ta dziwnie nazwana gra jest nieźle wyglądającą trójwymiarową platformówką z kamerami operującymi w sposób przypominający nieco *Mario*. Wygląda na to, że będzie również całkiem zabawna z uderzającymi dowcipami i westernowymi sloganami. Słyszymy programistów, którzy mamroczą coś, dyskutując na temat fragmentów kodu, które absolutnie nic nam nie mówią. Do ucha wpada nam coś na temat 'trójwymiarowego fizycznie realistycznego systemu graficznego'. Brzmi imponująco, cokolwiek by to było.

Redemtion

Philips

Wydaje się, że nie dalej jak wczoraj szef firmy Cranberry, Jon Ritman, opowiadał nam jak to *„Redemption* wykorzystuje do tworzenia krajobrazów engine o nazwie QAD, jednocześnie zachowując polygony we wnętrzach. Chodzi o to, by bohater mógł swobodnie poruszać się i wsiadać do różnorodnych pojazdów, z których każdy ma inny system kierowania i każdy trzeba sobie przyswoić. Można również wchodzić do budynków, gdzie została wykorzystana grafika oparta na polygonach i odpowiedni system sterowania postaciami." Przypominamy sobie również, jak to Jon przekonywał nas, że w grze znajdą się zagadki przypominające nieco te znane z klasycznych izometrycznych produkcji, jak *Head Over Heels* i *Batman*, ale „wszystko oglądać będziemy z perspektywy kamery umieszczonej w rogu pomieszczenia, co da nam prawdziwe 3D, chociaż widok będzie przypominał ten z izometrycznych gier na Spectrum. Różnica polega na tym, że teraz można przechylać podłogę, wywracać wszystko do góry nogami i tworzyć nowy styl łamigłówek." Najwyraźniej na pamięć nie możemy narzekać.

Bill Roper,

z firmy Blizzard, twórców *Warcrafta*, na temat gier strategicznych

„Rok 1997 przyniesie nam nową generację gier strategicznych, rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Popularność takich produktów jak *Warcraft II* i *Command & Conquer* wywołała duże zainteresowanie tym gatunkiem. Nadal istotną rolę będą odgrywały opcje multi-player, a firmy będą musiały opracować nowe metody zapewnienia prostego dostępu do rozgrywek w Internecie. Naszym rozwiązaniem jest nowa usługa pod nazwą Battle.net, która umożliwia bezpłatny i prosty dostęp do wieloosobowych rozgrywek w Internecie. Innym wyzwaniem jest umiejętność takiego zaprojektowania gry, by zadowoliła ona graczy reprezentujących różne poziomy. W przeszłości istniała wąska grupa zaawansowanych strategów, ale teraz mamy do czynienia z dużo szerszym zakresem umiejętności i doświadczenia. Firmy muszą nauczyć się konstruować gry, które będą wyzwaniem dla starych wyjadaczy, a jednocześnie pozwolą zakosztować ich w pełni nowicjuszom."

łych telewizorów – tak więc wygląda płaski ekran. Na wszystkich widać podobne do siebie trójwymiarowe strzelanki. Bez zmian. Dalej mamy jednak rzędy pecetowych gierek, które aż się proszą o włożenie do koszyka.

Patrząc na różnorodność wystawionego towaru dochodzimy do wniosku, że dla krewnych i przyjaciół pecetowej braci będą to bardzo samotne święta. Mamy więc całe mnóstwo gier Acclaim łącznie z konwersją *Magic: The Gathering*, coś, co nazywa się *Asylum* oraz – tak! – *Virus 2000*, kon-

Urban Decay

Psygnosis

Kolejna podróż w czasie prowadzi nas do Liverpoolu. Chłopcy i dziewczynki z Psygnosis tłoczą się wokół dużego ekranu. Najwyraźniej właśnie przyszła od dawna wyczekiwana *Urban Decay*, autorstwa Andrew Spencera. Wydaje się, że pan Spencer miał bardzo pracowity rok. Kilka miesięcy temu skończył pracę nad *Ecstatica 2* (z waszego punktu widzenia nastąpi to dopiero za jakiś czas). Jego elipsoidalny engine nadal wygląda imponująco, a krwista rozwałka rodem z Brudnego Harry'ego wydaje się równie wciągająca jak zwykle.





Citizens

Cranberry Source

Kiedy po raz pierwszy usłyszeliśmy, że firma Cranberry Source przejmuje od MicroProse nie dokończony projekt, pod nazwą *Citizens*, zastanawialiśmy się dlaczego. Kilka miesięcy później i wszystko staje się jasne. Jon Ritman przerobił większość gry i rzeczywiście do maksimum wykorzystał pomysł kontrolowania ludzi poprzez ich emocje. W ukończonej grze bardzo rozwinięto umiejętność wkładania myśli do umysłów innych ludzi, tak więc wykorzystywanie takich koncepcji jak pożądanie, ciekawość i potrzeba posiadania pewnych obiektów stało się narzędziem, za pomocą którego należy kierować poczynaniami postaci. Poza tym, dzięki odpowiedniemu systemowi finansowemu, dużo lepszemu interfejsowi kontrolnemu i mniej uogólnionym postaciom (patrzcie, ktoś chce zmusić tego proboszcza, by poszedł do szulerni!) potencjał „ludzkiego symulatora" został w pełni zrealizowany. Ale jak to wszystko działa w grze? Aby się o tym przekonać, musimy poczekać rok.



Tomb Raider II

Eidos

Po zeszłorocznych batach sprawionych konkurencji nic dziwnego, że zastajemy programistów z Core pracujących nad *Tomb Raider II*. Spoglądając na ekran konstatujemy, że Lara Croft i jej wszelakie przymioty mają się dobrze, plus mamy nowe sekwencje na świeżym powietrzu oraz poprawioną pogodę i engine. Zdecydowanie będziemy chcieli w to zagrać.

tynuacja legendarnej gry na Amigę, autorstwa Davida Brabena, *Virus*. Widzimy także *Machines*, również Acclaim. Przypatrując się bliżej napisom na pudełku, odkrywamy, że jest to bardzo złożona gra, polegająca na budowaniu imperium – coś jak *Command & Conquer*, tyle że w 3D. Dalej czytamy, że możliwa jest gra w sieci i można kazać swoim wojskom bronić się kiedy z tejże sieci wychodzimy.

Dalej na półkach stoi rzesza tytułów z Mindscape, jak na przykład *Siege Of Stormhaven, Ship Of The Line* i *Computer Ambush*. O patrzcie, mają też kontynuację doskonałego *Warhammera* pod nazwą *Dark Omen*. A to wygląda na kolejny symulator lotu autorów *SU27*. Z pewnością bardzo wciągający. Nieco dalej przy kasie stoi młody człowiek, ściskając egzemplarz *Star Trek: Generations* firmy MicroProse. Ciekawe czy to autentyczne głosy Williama Shatnera, Whoopi Goldberg, Malcolma McDowella i Patricka Stewarta skłoniły go do zakupu. A może fakt, że w grze mamy zarówno elementy kosmicznych bitew, jak i sekwencje eksploracji planet.

Podchodząc do następnego regału poświęconego grom na PC, widzimy najnowszą bijatykę firmy Mirage pod tytułem *Brawl*. Wygląda, że cała jest w 3D i wykorzystuje ten sam engine graficzny co *Cowpokes*. A obok mamy *G Police* Psygnosis. Pamiętamy długie oczekiwanie na te pełne uroku miejskie



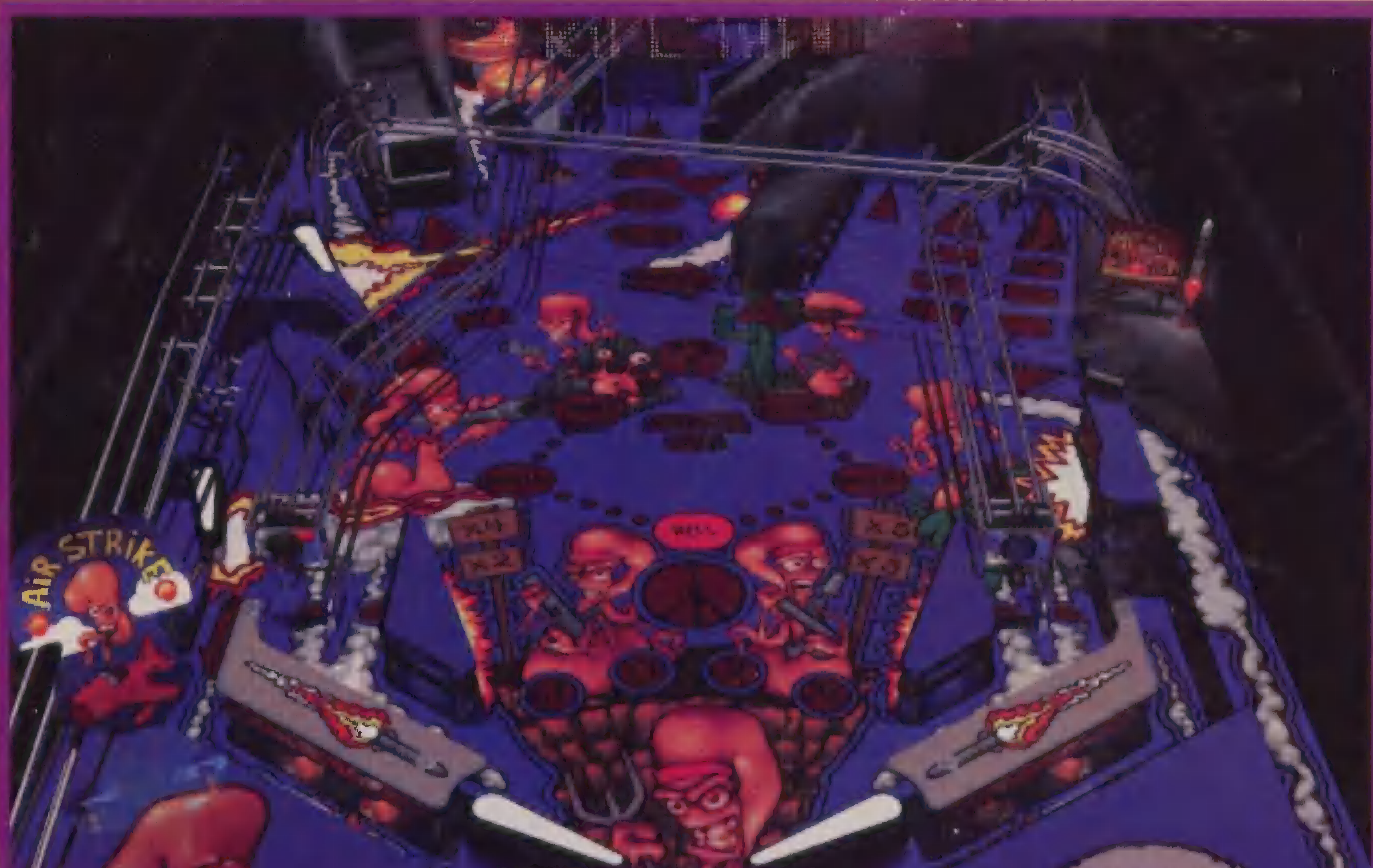
Siege Of Stormhaven – SSI

MiG Alley

Empire

Wygląda na to, że Rod i jego mocny zespół entuzjastów symulatorów, są gotowi powitać *Mig Alley* po roku przekodowywania wykorzystanych we *Flying Corps* algorytmów obsługi grafiki i udoskonalaniu mechanizmów Sztucznej Inteligencji. Owoc tych wysiłków wygląda świetnie, szczególnie z tymi misjami na niskim pułapie tworzącymi element elastycznej kampanii z Wojny Koreańskiej razem z samolotami typów P51, F80 Shooting Stars oraz F86 „Zabójcy Migów", śmigającymi w przestworzach. Wykorzystanie zdjęć satelitarnych w celu przygotowania map terytorium Korei opłaciło się, a możliwość udziału w grze 12 osób z pewnością podekscytuje miłośników rozgrywek sieciowych. Przed firmą Rowan z pewnością rysuje się świetlana przyszłość.




Ballistic – Team 17

Ares Rising

Cyberdreams

Lądujemy w firmie Cyberdreams, gdzie właśnie wysyłane są pudełka z ich najnowszym produktem. To musi być ta gra twórców *Privateera*, o której Elizabeth Olsen kiedyś nam wspominała. Kiedy po raz pierwszy usłyszeliśmy o trójwymiarowych walkach kosmicznych, możliwości angażowania skrzydłowych, kupowania lepszych statków i niezliczonych misjach dla najemnego pilota oraz o tajemniczym urządzeniu Micomicon Device, nasze myśli natychmiast pobiegły w kierunku *Privateer II: The Darkening*. Spoglądając na screenshoty z pudełka, stwierdzamy, że teksturowany tryb 3D SVGA wygląda nader zachęcająco. Jest też coś na temat ośmiu graczy i opcji internetowej. Nieźle.

latanie helikopterem. Nieco dalej półki zastawione są pudełkami z *Sonic 3D Blast* Segi. Spora niespodzianka.

Team 17 zajęła kawałek następnego regału, wystawiając trójwymiarowe pinballowe szaleństwo *Ballistic* oraz wyposażoną w możliwość gry przez Internet kontynuację *Worms*. Przysłuchując się rozmowie dwóch długowłosych młodzieńców, dowiadujemy się, że firma wydała ostatnio całe mnóstwo internetowych gier, w tym jakiś quiz, okrojoną wersję *Euromanagera* pod nazwą *Interactive Football League* i sieciowe edycje *Arcade Pool* i *Profits Warning*. Wydaje się, że internetowe szaleństwo króluje w zwariowanym roku 1997.

Na ostatnim ostatniego regale widzimy, że niepodzielnie włada tam Virgin. Nie ma się czemu dziwić, wziąwszy pod uwagę, że mają tu dawno oczekiwanego *Blade Runnera*, autorstwa Westwood, oraz coś pod nazwą *Dead Space* i jeszcze jeden produkt *Kiss Of Death*. Widok *Blade Runnera* na półkach jest bardzo wzruszającym momentem, wziąwszy pod uwagę, że po długim wyczekiwaniu gościł na okładce poprzedniego *PC Gamera*. PCG

Spy vs Spy 3D

GT

Kiedy zimą 1996 zaczynaliśmy naszą podróż przez czas, na temat tej produkcji GT krążyły tylko plotki. A teraz patrzymy, jak po roku pudełka z nią znikają z półek. Oto nowe wcielenie klasycznej gry z Commodore 64. Środowisko 3D nie robi krzywdy kanciastym sylwetkom tajnych agentów magazynu Mad. Ale dość już tych reminiscencji. Czas na kolejną wizy-

Ion Storm

John Romero/Tom Hall

Znajdując w końcu właściwe koordynaty przestrzenne, potrzebne do odwiedzenia firmy Ion Storm, przybywamy na miejsce po to tylko, by przekonać się, że ekspracownicy Id, John Romero i Tom Hall, zakończyli już swoje prace na ten rok i pomknęli do domów na święta. Szkoda, że nie ustawiliśmy pokrętła temporalnego na kilka miesięcy wcześniej. Może jeżeli trochę się rozejrzymy, to na coś natrafimy. Jeden z monitorów pozostał włączony i widzimy na nim jakąś przyjemnie wyglądającą trójwymiarową strategię – o ile się nie mylimy, to rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Obok leżą jakieś notatki na temat przygodówki role-playing, gdzie wszystko oglądamy z perspektywy pierwszej osoby. Intrygujące. A w rogu krótka informacja, w której wspomniano na temat jeszcze innej gry role-playing, tym razem w konwencji Final Fantasy. Wszystko to bardzo ciekawe; co to może oznaczać?

Sentinel Returns

PCG hit 97

Psygnosis

Właśnie przeprowadzane są testy na drugiej części zgadywanki *The Sentinel*. John Cook z Cranberry Source od początku stoi u steru tego przedsięwzięcia razem z twórcami Zoop, którzy zajmują się stworzeniem kodu. Z tego co widzimy, gra nie przyniesie pierwowzorowi wstydu. Ale przecież w końcu pan Cook spędził pięć lat, przekonując autora oryginału, Sir Geoffreaya Crammonda, że warto się tym zająć.



Tomb Raider

Wydawca	Eidos
Producent	Core Design
Dystrybucja	Mirage
Format	CD-ROM
Cena	146.00
Minimalne Wymagania	Pentium, 8 MB RAM
Rekomendowane	Pentium 166, 16 MB RAM, SVGA
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Już jest

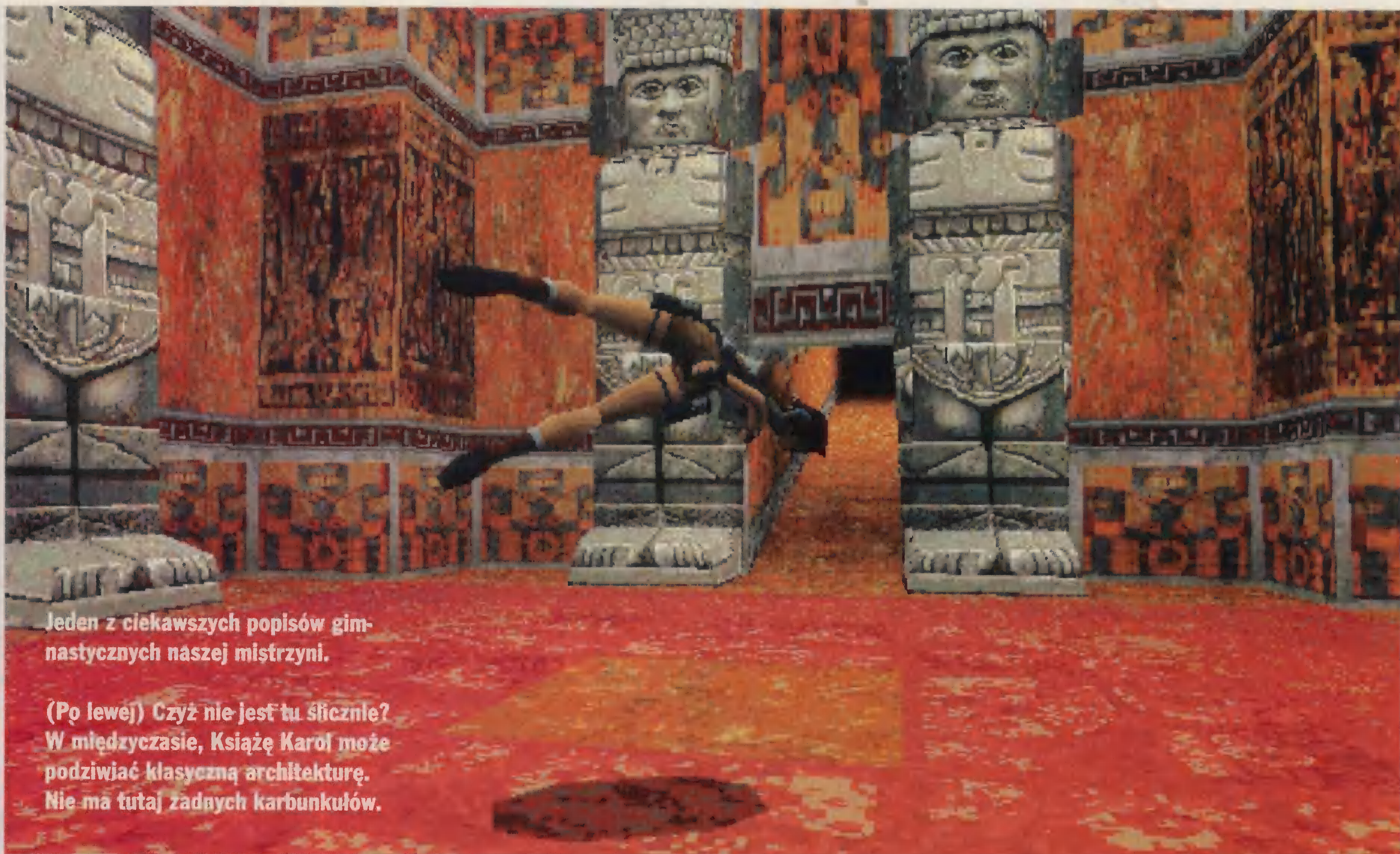




Szało

Być może ktoś umieścił tutaj złe logo? A może – ktoś z Core Design, ukradł tę grę jakiemuś innemu zespołowi programistów? Nie, ta gra na pewno powstała w Core Design.

Niezbyt często autorom gier udaje się nas zaskoczyć. Pomyślmy o tych wszystkich tytułach, które pojawiły się w ostatnich miesiącach: *Red Alert* – wszyscy wiedzieli, że będzie *znakomita; Syndicate Wars* – nie może się nie podobać; *Quake* – czy coś tutaj mogłoby się nie udać? Ale za każdym razem, kiedy rozpoczynam grę w Tomb Raider i przechodzę nieco dalej wśród gigantycznych korytarzy, muszę sobie przypominać, że to w co gram nie wyszło spod ręki Id, Westwoodu czy też Bullfroga. *Tomb Raider* powstał w zespole programistów pracujących w głównej siedzibie Core Design – w Derby, a jest jedną z najbardziej szokujących gier roku. Oczywiście, wszyscy oglądaliśmy zrzuty ekranów już od kilku miesięcy,



Jeden z ciekawszych popisów gimnastycznych naszej mistrzyni.

(Po lewej) Czyż nie jest tu ślicznie? W międzyczasie, Książę Karol może podziwiać klasyczną architekturę. Nie ma tutaj żadnych karbunkułów.

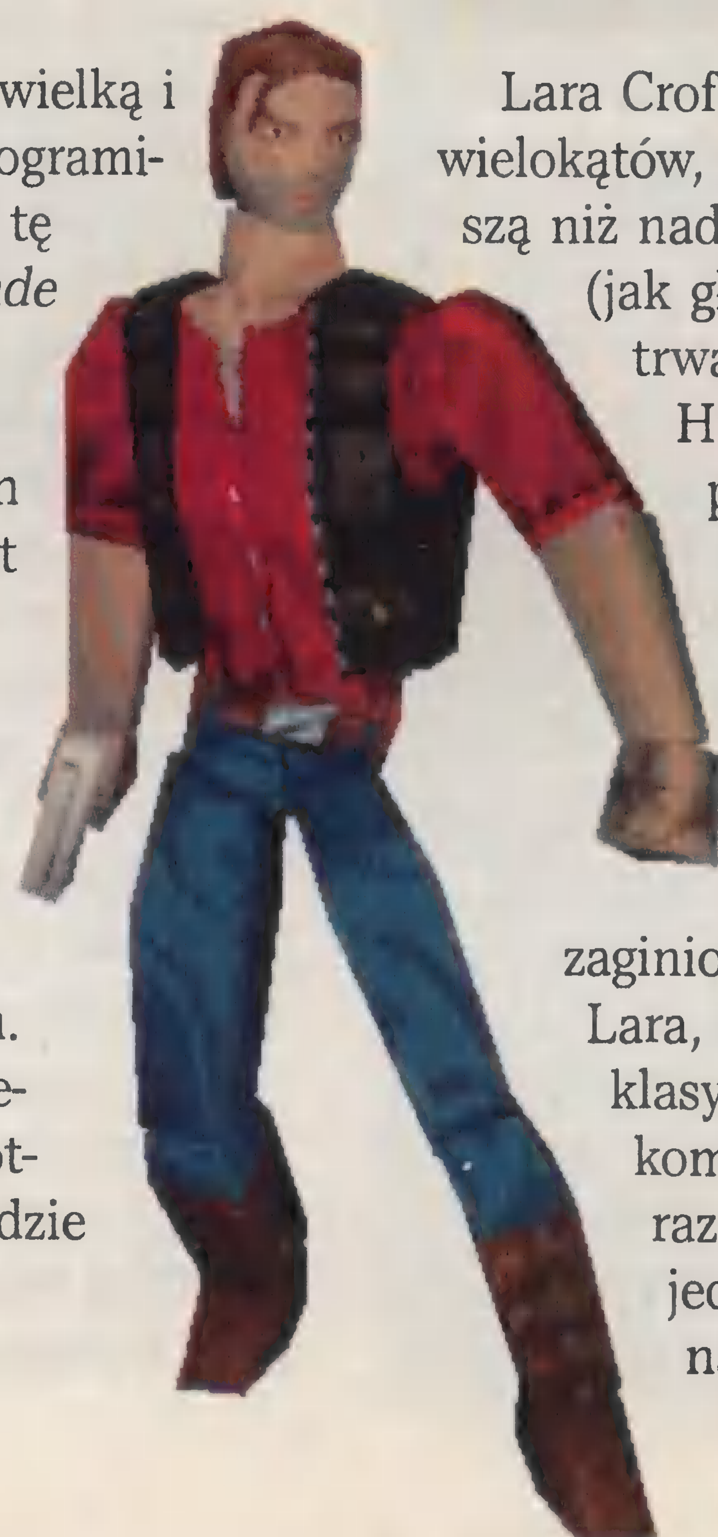




Nie jest to jeden z zadziwiających trików jakiegoś magika – nasza bohaterka postanowiła sobie trochę ponurkować.

wa

ale nikt z nas nie przypuszczał, jak wielką i rozbudowaną grę zafundują nam programiści. Możesz wprawdzie potraktować tę grę, jako nowy i bardziej złożony *Fade To Black*, albo też pecetową odpowiedź na *Mario 64*, ale kiedy pograsz sobie już na pierwszych dwóch poziomach, ujrzysz wielki świat. Jest w nim widać nie tylko wielokolorową i trójwymiarową, najpiękniejszą grafikę na PC-ach, ale także najbardziej złożone i wciągające łamigłówki oraz pułapki, jakie można by dotychczas zobaczyć w JAKICHKOLWIEK grach komputerowych. W takim ujęciu jest to najbardziej rewolucyjna gra, jaką można teraz spotkać w sklepach, a ukończenie jej będzie wydarzeniem, które zapamiętasz na wiele lat.



Lara Croft, kształtna postać zbudowana z wielokątów, nad którą masz kontrolę większą niż nad jakąkolwiek inną kobietą, jest (jak głosi fama) kobietą czynu. Przetrwała prawdziwy kurs przeżycia w Himalajach, a prawdopodobnie pretenduje do określenia – kobieca wersja Indiany Jonesa. Brytyjska arystokracja nigdy nie była w stanie oderwać się na dłużej od swojego ulubionego zajęcia – swobodnego i podniecającego poszukiwania zaginionych cywilizacji i odkrywania. Lara, jako nieodrodna córka swojej klasy społecznej – poświęciła swoje komputerowe życie temu celowi. Teraz ma przed sobą nowe zadanie – jedno z tych mniej ciekawych: odnaleźć i przywieźć jakieś starożytne artefakty, które dają nadziemską moc ich posiadaczowi. Ma ona utrudnione zadanie, jako że w tym samym celu udaje się tam francuski poszukiwacz skarbów, odpowiednik Tohta z Poszukiwaczy Zaginionej Arki Ronalda Laceya.

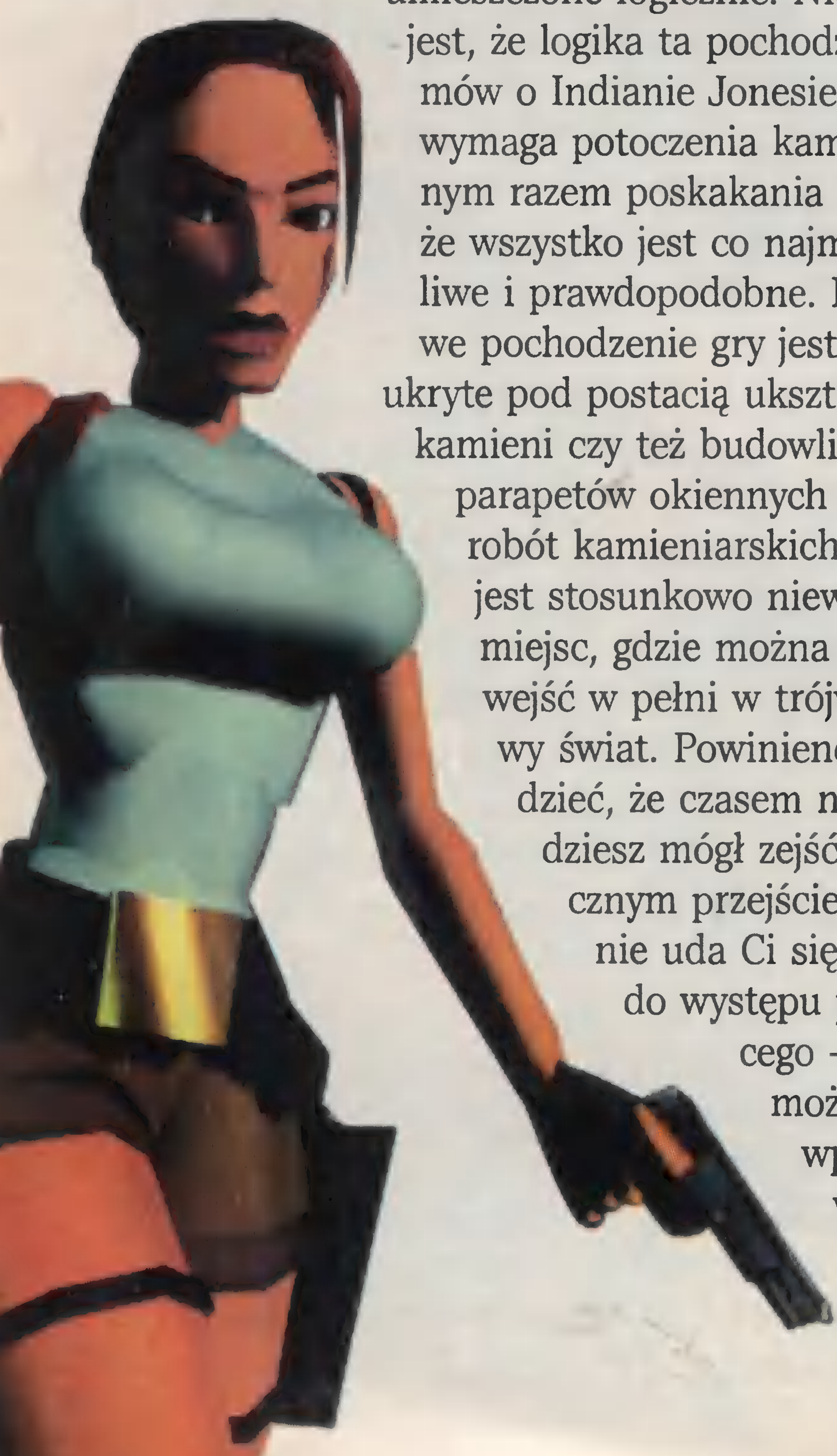
Zawsze twierdziłem, że to nie sposób przedstawiania powoduje, że gra jest znakomita, ale tutaj, nie mogę zaprzeczyć, że dzięki wspaniałym animacjom, płynnym, hipnotycznym i złożonym poruszeniom, gra stała się tak bardzo interesująca.

Widzicie te znakomite zdjęcia z gry w trybie SVGA? Cóż – nie wińcie mnie za to, że chciałem spowodować, żeby recenzja wyglądała dobrze – na Pentium 100 rozdzielczość taka powodowała, że nie byłem w stanie grać. Chociaż, z drugiej strony, gra nawet w trybie VGA nie wygląda źle... Wprawdzie grafika staje się nieco kanciasta, a na zbliżeniach kame-



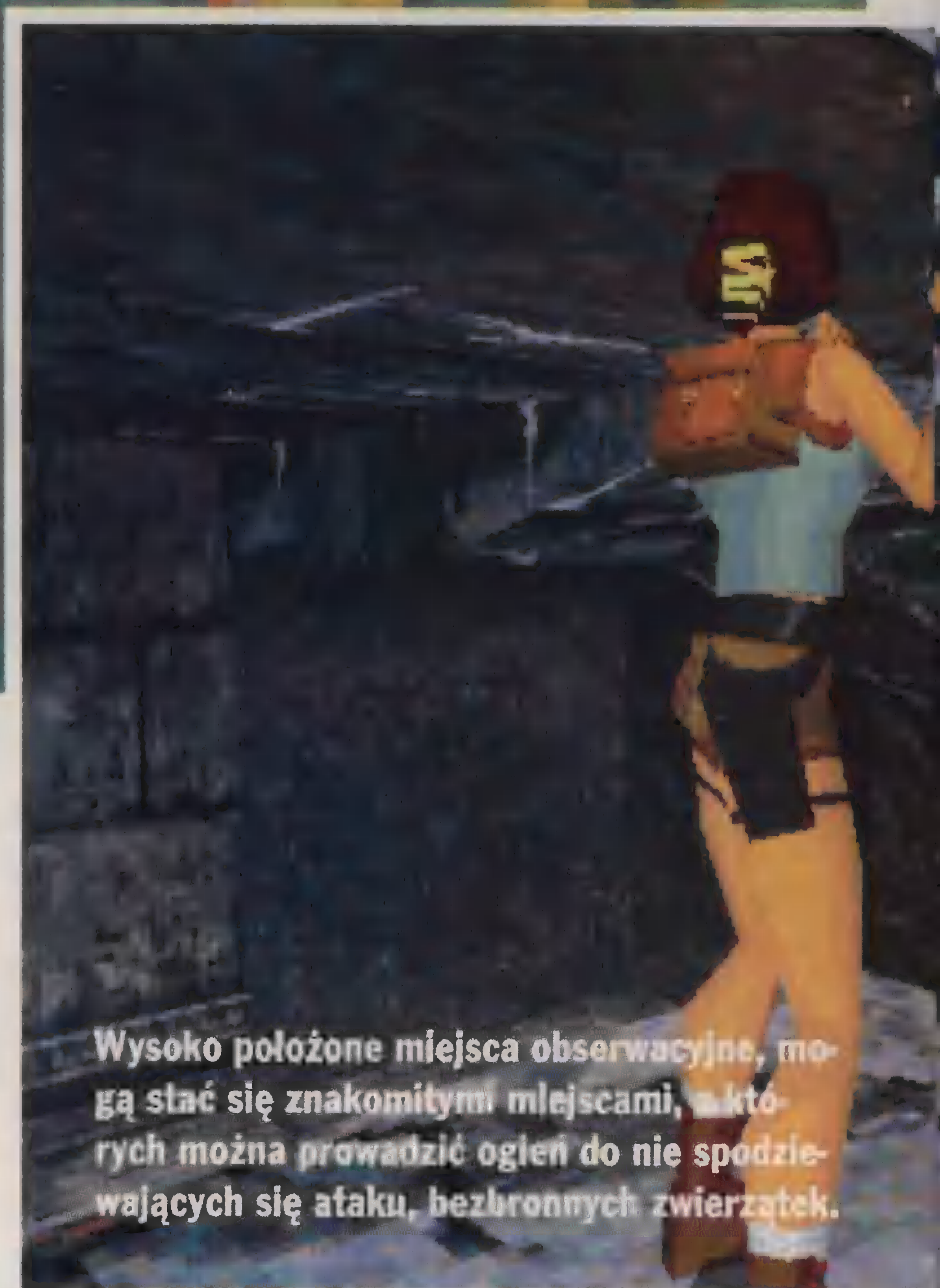

Powrót Żylastego Człowieka-Bekonu.

ry widać jest twarz Lary wyglądającą jak posiekana dynia, ale duże wrażenie robią zdolności architektoniczne autorów z Core Design. Mimo rozdzielczości 320x200, nadal wszystko jest czytelne, a gra nie staje się przez to trudniejsza. Po tym wszystkim – odpada *Mario 64* z Nintendo. Autorzy mogli poumieszczać skomplikowane zagadki z rozwiązaniami nie z tej ziemi, ale w *Tomb Raider* wszystko jest umieszczone logicznie. Nieważne jest, że logika ta pochodzi z filmów o Indianie Jonesie – czasem wymaga potoczenia kamieni, innym razem poskakania – grunt, że wszystko jest co najmniej możliwe i prawdopodobne. Platformowe pochodzenie gry jest starannie ukryte pod postacią ukształtowania kamieni czy też budowli ludzkich, parapetów okiennych i innych robót kamieniarskich – w grze jest stosunkowo niewiele miejsc, gdzie można naprawdę wejść w pełni w trójwymiarowy świat. Powinieneś wiedzieć, że czasem nie będziesz mógł zejść widocznym przejściem, jeśli nie uda Ci się dotrzeć do występu je kończącego – nie można się wprost wspiąć do niego. Powoduje to, że konieczne jest ciągłe poszukiwanie miejsc, do których możesz dotrzeć, a skąd możesz przedostać się do miejsca, które chciałeś na początku osiągnąć. Być może poważnie uprościłem tutaj pewien typ zagadek w grze, ale taka jest idea.



„Szybko staniesz się mistrzem w takim wydawaniu poleceń Larze, by ta wypełniła każde Twoje życzenie."

Zagadki w *Tomb Raider* zostały skonstruowane w sposób mistrzowski i nigdy nie są nazbyt frustrujące. Dla przykładu – na początku siódmego epizodu, nazwanego Pałacem Midasa, w pierwszym, głównym pomieszczeniu (które, jak wszystkie w *Tomb Raiderze,* jest naprawdę rozległe), przestawianie przełączników w różnych kombinacjach powoduje otwarcie drzwi do czterech innych miejsc. Aby dostać się do tych urządzeń, będziesz musiał powspinać się trochę i poskakać, żeby przedostać się pomiędzy kolumnami. Kiedy dokonasz już tych gimnastycznych ewolucji – szósty przełącznik spowoduje otwarcie się przejścia ze spiralnymi schodami wiodącym w górę; dzięki temu będziesz w stanie ograniczyć konieczną ilość skoków, przy następnej wędrówce na górę. Zdarzało mi się już widzieć wiele gier, które wykorzystywały jedynie pierwszą część tego motywu (skakanie) we wciąż trudniejszej i trudniejszej wersji...



Wysoko położone miejsca obserwacyjne, mogą stać się znakomitymi miejscami, z których można prowadzić ogień do nie spodziewających się ataku, bezbronnych zwierzątek.

Tym, co nie zostało tak dobrze rozwiązane, są zwierzęta, zamieszkujące poszczególne poziomy. Lara rozpoczyna swoją przygodę z dwoma pistoletami, które mają nieskończony zapas amunicji. Bohaterka używa ich przeciwko dowolnym, opartym na węglu formom życia, które mają pecha dostać się na jej drogę... Biedne stworzenia, które kiedyś, za czasów starożytnych były oswojone, a odkąd ich właściciele wybrali się na wakacje, z których nigdy nie powrócili, są stęsknione ludzkiego towarzystwa – idą do niej wprost na rzeź. Ale dość o tym – to czysta natura: przeżywa najsilniejszy... A Lara, która później uzyska możliwość używania strzelby (już z ograniczoną ilością amunicji), pistoletu maszynowego UZI i magnum (takiej broni, a nie szeroko reklamowanych lodów), jest niewątpliwie najsilniejsza. Unikanie ataków zwierząt jest dość proste – wystarczy nacisnąć kursor do dołu i strzelać, a każdy futrzak padnie po krótszym lub dłuższym czasie. Całkiem proste, prawda? Co dziwne – wszystkie zwierzęta (poza nietoperzami, które są tak naprawdę tylko irytujące), wymagają oddania do nich kilku strzałów, by je uci-

Nie udało się

Nie ma nic przyjemniejszego niż spowodowanie śmierci bohaterki w najbardziej oryginalny sposób. My mamy swoje pięć typów do oceny:

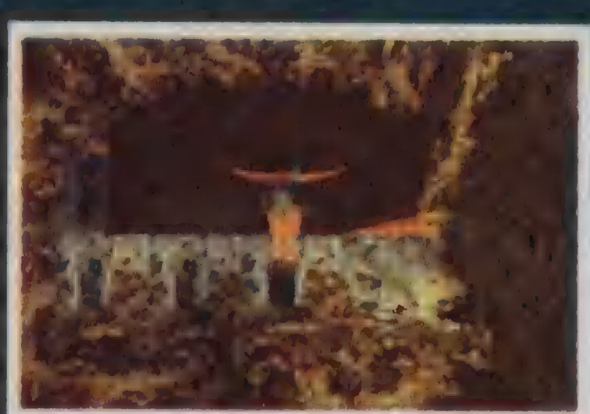
1. Skocz na zakrwawione ostrza.
2. Skocz do wody z najwyższej możliwej platformy... ale tak, aby nie trafić do basenu.
3. Odtwórz wprowadzającą scenę z Goldeneye, skok z akweduktu, ale tutaj bez liny.
4. Na tym samym akwedukcie, obracaj się w kółko, aż Larze zakręci się w głowie i sama przetoczy się przez krawędź.
5. Pozwól się wbić w ziemię za pomocą gigantycznego młota Thora.



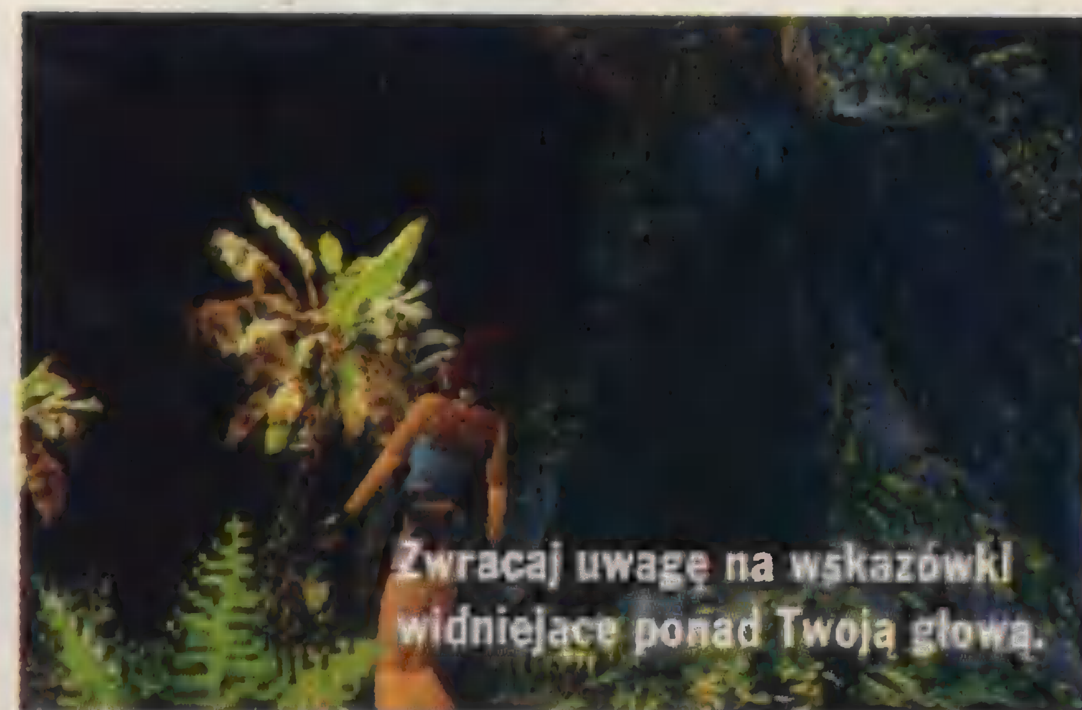
Jęk – najlepszy odgłos.



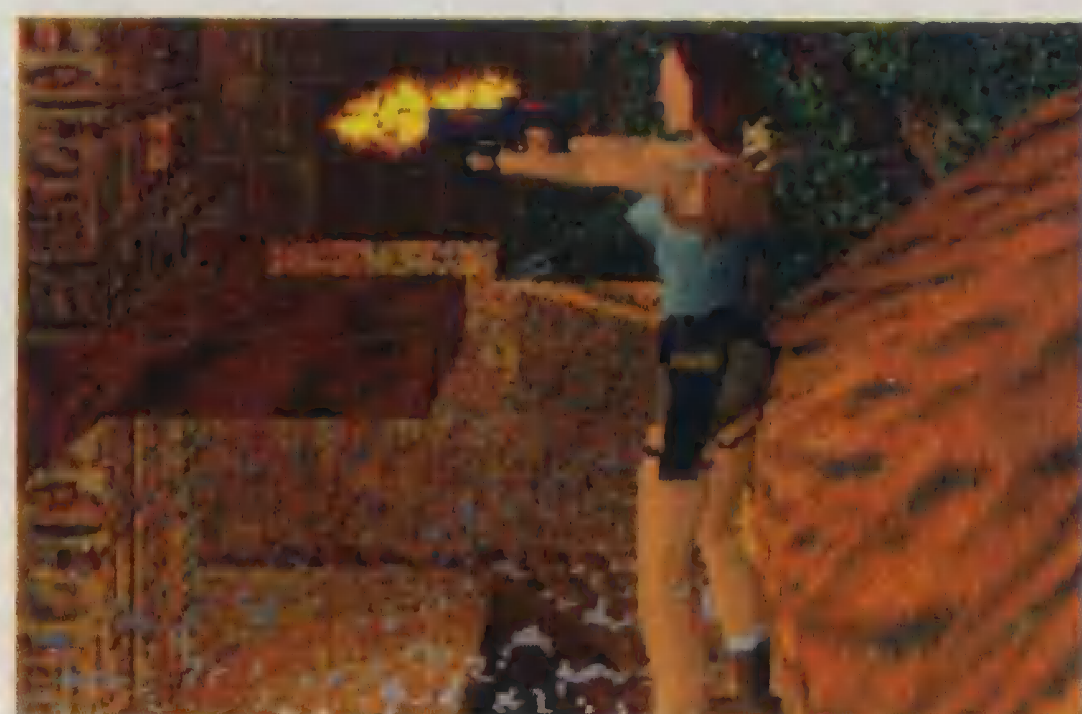
Zgniatanie, najciekawsza animacja.



Zawroty głowy, najlepszy film Hitchcocka.



Zwracaj uwagę na wskazówki widniejące ponad Twoją głową.



(Po prawej) Bam! Bam! Bam! Wpływ Johna Woo na akcję gry.





Biedna Lara wpadła w sprytną pułapkę.

szyć na zawsze. Jestem pewien, że wilki to naprawdę silne stworzenia, ale aż osiem strzałów i to z krótkiego dystansu? Rozumiem, że Tyranozaur Rex wymaga użycia całego arsenału i zupełnie innej taktyki, ale nawet najsilniejsze i najsprytniejsze stworzenia, takie jak na przykład agresywne niedźwiedzie, zwykle przebywają w okolicach półek (do których jednak nie mogą dosięgnąć) – wprost się proszą, aby je ustrzelić z bezpiecznego miejsca.

„W atmosferze i wyglądzie przypomina Quake"

Na szczęście jest to naprawdę niewielki błąd, a sama walka odbywa się bardzo ciekawie. To, co naprawdę się może podobać, to to, w jaki dokładny sposób można sterować ruchami Lary. Używanie aż jedenastu przycisków do sterowania może się wydawać bardzo trudne (tak długo, ile czasu zajmie Ci ukończenie pierwszego poziomu), ale już po godzinie je-

Coś do wypchania

Pozostałości szału bitewnego Lary mogą być obiektem snów niejednego wypychacza zwierząt. Popatrz na te szczątki bestii.



Na początkowych poziomach nie napotkasz nic bardziej wyzywającego niż wilki.



Tyranozaur powoduje, że Chthon z Quake wydaje się niegroźnym kiciusiem.



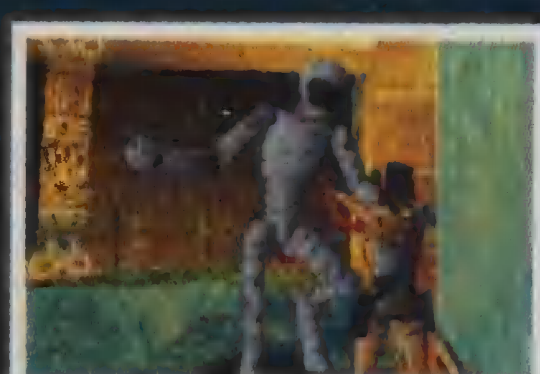
Może szczurek zje orzeszka?



Grizzly są drażniąco odporne, więc pamiętaj, aby polować na nie z bezpiecznego miejsca.



Aligatory mogą być bardzo irytujące, kiedy zechcesz popływać.



Nie wiem, jak nazwać to Coś, ale blizn ma to dość dużo...

Wywiadzik

Autorzy z Core Design powiedzieli nam, dlaczego gra jest taka dobra. Odpowiada Toby Guard, autor scenariusza, animator i twórca poziomów.

PC Gamer: Czym różni się Tomb Raider od gier: *Blam Machine Head, Firestorm Thunderhawk, Shellshock.*
Toby Guard: *[Długie zamyślenie] Hmm, cóż, pozostałe gry to strzelaniny.*
PCG: Bardzo dyplomatyczne. Dlaczego *Tomb Raider* jest tak dobry, skoro tamte zostały ocenione jako sześćdziesiątki i siedemdziesiątki?
TG: *Trudno porównywać naszą grę z pozostałymi powstającymi w Core. Każdy stara się stworzyć najlepszy program...*
PCG: ... A Wam udało się to bardziej niż innym.
TG: *Tak, wydaje mi się, że to właśnie to.*
PCG: Jak długo trwała realizacja gry, od pomysłu, do zakończenia?
TG: *Pomysł na tę grę pojawił się jakieś dwa lata temu. Chciałem opracować grę, w której główną postacią byłaby kobieta biegająca, skacząca i niszcząca wszystko wokół.*
PCG: Ile czasu, według Was zajmie ukończenie tej gry przeciętnemu graczowi?
TG: *Jeden z naszych testerów ukończył ją po czterech dniach, ale dla zwykłych użytkowników, będzie to kilka, do klikunastu tygodni zabawy.*
PCG: Czemu stworzyliście tak wielką grę? Przecież gdyby nawet była mniejsza o połowę, to i tak nie byłaby gorsza?
TG: *Mieliśmy scenariusz i tworzyliśmy poziomy. Kiedy już je skończyliśmy – okazało się że są one tak duże, że niektóre z nich trzeba było podzielić na połowę.*
PCG: *Tomb Raider* ukazał się jedynie z niewielkim, jedno- dwumiesięcznym opóźnieniem. Czy w dobie ciągłego przesuwania terminów premier nowych gier, miała być to nauczka dla innych firm produkujących oprogramowanie?
TG: *Oczekiwanie na grę powoduje, że jest ona coraz bardziej pożądana...* Wersja Tomb Raidera *na Segę Saturn musiała się pojawić na czas, więc pracowaliśmy bardzo ciężko, a inne wersje, w naturalny sposób pojawiły się zaraz po niej.*
PCG: Czyli że przyjdzie nam poczekać na następną część gry. Czy zastanawialiście się nad sprzedaniem praw do nakręcenia filmu na podstawie tej gry?
TG: *Słyszałem plotki o sprzedawaniu praw do filmu – byłaby to znakomita produkcja... W tej chwili w Core zastanawiamy się nad kolejną częścią – jeśli pojawi się, to dopiero we wrześniu lub październiku.*
PCG: Czy planujecie jakieś zmiany?
TG: *Będzie ta sama postać, ale otoczenie będzie całkowicie zmienione. Inne bronie, inni przeciwnicy, a sama gra pozyska nowy oddźwięk.*
PCG: Toby, dzięki za wywiad.


Brązowe spodnie. Naiwnie podejdziesz, a tamten gostek wyskoczy ze statuy. Wrr, auuu i tak dalej.

steś w stanie zmusić Larę do wykonania dowolnej czynności. Może ona wspinać się, skakać, toczyć i szybko biegać w czasie, kiedy kamera usiłuje wciąż łapać odpowiednie ujęcia. Latająca swobodnie kamera działa znakomicie – tak mniej więcej w dziewięćdziesięciu procentach inteligentnie unikając przedmiotów, które mogłyby zasłonić pannę Croft – ale czasami powoduje, że jest dość trudno określić precyzyjnie w jakim Lara jest ustawieniu. Zanim przyzwyczaisz się do sposobu sterowania, zapewne często zdarzać się będą sytuacje, w których bohaterka będzie sobie boleśnie obijać głowę o ściany. Pływanie jest tutaj najprawdopodobniej najlepsze spośród wszystkich dotychczas powstałych gier. Wystarczy dać nurka w wodę, a będziesz w stanie pływać przez kilka minut, podziwiając wszelkie ruchy bohaterki. A co ciekawe – możesz pływać również pod wodą przez około dwie minuty – po tym czasie, nasza przyjaciółka zaczyna się dusić bez oddechu...

> *„Gdyby autorzy z Core Design zdecydowali się na zmniejszenie labiryntów o połowę, to i tak zabawa nie byłaby przez to gorsza."*

Tworząc *Tomb Raider*, autorzy z Core Design stworzyli naprawdę wielką, złożoną i wciągającą grę przygodową, w atmosferze i wyglądzie przypominającej *Quake*. Otrzymaliśmy także o wiele dłuższą zabawę niż można by się tego spodziewać – po około dwudziestu godzinach zabawy, jestem zaledwie w okolicach połowy... Spodziewam się, że czeka mnie ogółem około pięćdziesięciu godzin ciągłej gry, a tak krótko dlatego, że bardzo często zapisuję stan gry. Gra nie trwa tyle czasu z tego powodu, że każdą z zagadek rozwiązuje się godzinę albo i dłużej – powodem jest to, że jest ich tak dużo! Nawet gdyby autorzy z Core Design zdecydowali się na zmniejszenie labiryntów o połowę, to i tak zabawa nie byłaby przez to gorsza. Jeśli nie jest konieczne, aby w Twoich grach przelewały się wiadra krwi, a akcja toczyła się z prędkością błyskawicy, to na pewno w Tomb Raiderze znajdziesz wspaniałą i złożoną rozrywkę. A sama Lara, to całkiem niezła sztuka...



PC GAMER OCENA

Oryginalna, podniecająca, złożona i wymagająca wiele zaangażowania gra, niewątpliwie warta swojej ceny.

93%

Discworld 2

Wydawca	Psygnosis
Producent	Perfect
Dystrybucja	CD-Project
Format	CD-ROM
Cena	145.00
Minimalne Wymagania	486/66
	8MB RAM
Rekomendowane	Pentium, 16MB ram
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Już jest



Kontynuacje, komedie i zrzynki z książek, to gwarantowane składniki na fatalną grę. No, niekoniecznie.

Fajowa

MISSING PRESUMED...??!!, czyli PRZYPUSZCZALNIE ZAGINĄŁ, tak brzmi podtytuł *Discworld 2*. Dowcip oczywiście w tym, że Śmierć zniknął. To nasz posługujący się kosą przyjaciel w gustownej szacie.

Nie byłoby powodów do niepokoju, gdyby nie to, że zmarli nie mogą teraz opuścić naszego wymiaru i wahają się między życiem a śmiercią. Acintya bheda bheda tatwa. Więc aby uniknąć drugiej Nocy żywej śmierci (a może już powstał jej dalszy ciąg?), magik (taki jak Myszka Miki w Uczniu Czarnoksiężnika) Rincewind przystępuje do ratowania wszechświata przez (między innymi, nieokreślonymi zadaniami) upicie kurcząt dla zmylenia wampirów. I będziesz nim Ty.

Discworld 2 jest świetny. Oczywiście, są tu potknięcia, ale od chwili, gdy spojrzysz na tańczący w planszach początkowych szkielet, dumnie przechodzący do numeru funky bluesowego („To jest Śmierć"), wiesz już, że w tej grze jest coś specjalnego. Wiele wysiłków włożono w zrobienie dopracowanego i rozrywkowego produktu. Głosy są doskonałe, aż kipiące osobowością, a Rincewind jest zawsze gotowy do żartowania z wybranego przez Ciebie do zbadania obiektu. Jego subtelne lekceważenie niemal każdej innej postaci gry aż się prosi o obejrzenie. Czarodziej-żartowniś jest nieźle ucieleśniony, jednak bezsensowne tyrady innych postaci mogą być męczące, a jesteś zmuszony je przetrzymać, w obawie o przegapienie istotnych wskazówek (a jest ich masa).

> *„Zapewni Ci wiele godzin wytężonego drapania się po głowie."*

O dziwo, czytałem wszystkie książki Terry'ego Prachetta, poza tymi o Świecie Dysku, więc mogę stwierdzić, że choć gra w pełni oddaje mistyczne poczucie humoru autora, to postacie i otoczenie są w pełni zrozumiałe również dla nie znających tej serii książek.

Jako następca, *Discworld 2* zostanie natychmiast łyknięty przez fanów oryginału. Jednakże engine gry jest nieco mniej solidna niż w poprzedniczce. A choć nowa, poprawiona grafika SVGA jest technicznie doskonała, to jednak wolę wygląd oryginału, który miał swój specyficzny wdzięk.

Stopień trudności jest w sam raz i jest tu duża elastyczność co do kolejności rozwiązywania łamigłówek, chociaż same łamigłówki nie są zbyt oryginalne. Wśród zbieranych przez Ciebie rzeczy regularnie pojawiają się PickAxe™ i Knife™, lecz choć te łamigłówki są wystarczająco przewidywalne by ułatwić rozgrywkę, to odkrycie prawidłowego sposobu wykorzystania ryby-młota czy alkoholizowanego popcornu zapewni Ci wiele godzin wytężonego drapania się po głowie (a może zepsułem tę ostatnią łamigłówkę przez wspomnienie o kurczakach? Zawsze coś wygadam...)

Discworld 2 nie jest oryginalny, za to na tyle pokręcony, że zapewni dłuższą rozrywkę. Tańczący szkielet sam w sobie jest wart ceny gry, nie mogę więc jej nie polecić.

ALAN DRISCOLL





(Powyżej) „A co to stoi przede mną?"
(Po prawej) Głos Erica Idle dodaje humoru rodem z Monthy Pythona.

PC GAMER OCENA

Nie tylko dobry następca, ale doskonała gra. Kup ją – nie będziesz rozczarowany.

85%

NASCAR Racing 2

Wydawca	Electronic Arts
Producent	Origin
Dystrybucja	IPS
Format	CD-ROM
Cena	129.00
Minimalne Wymagania	486/66
	8MB RAM, CD-ROM, VGA
Rekomendowane	4x CD-ROM, SVGA
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Czerwiec









Zaskakujący

Kto chciałby zrecenzować następcę *NASCAR Racing*. Hallo? Hallo? Ojej, więc ja to zrobię.

Szybki kurs historii *NASCAR Racing* (na peceta):

Styczeń 1995: Zostaje opublikowany *NASCAR Racing*, i wszyscy bezpośrednio zainteresowani twierdzą, że jest absolutnie cudowny.

Luty 1995: już niestety nie gra się w *NASCAR*, nie bawią owalne trasy, a poza tym nikt nie posiada peceta podrasowanego przez Craya, żeby zadowolić wymagania tej gry.

Październik 1996: *NASCAR* zostaje wydany po niższej cenie. Nie poprawia to sytuacji i w dalszym ciągu jest po prostu niesprzedawalny, ale to wyjaśnia dlaczego nikt nie chciał napisać recenzji *NASCAR 2*.

Ja sam przez miesiące starałem się wcisnąć CD z tą grą innym kolegom, lecz widocznie kiepska reputacja pierwszej części tej gry dotarła już wszędzie, bo wszyscy z politowaniem stukali się w czoło i stanowczo odmawiali. Wtedy przypomniałem sobie jak bardzo podobał mi się *Grand Prix 2*, szczególnie jazda w przeciwnym kierunku i wywoływane w ten sposób zderzenia z innymi użytkownikami toru. Ciekawe czy w tej gierce będę mógł zabawić się w podobny sposób? O tym oczywiście przekonałem się później, ale na początku, podszyty nadzieją, odpaliłem *NASCAR 2*.

O! Tryb SVGA. O! Bardzo szybki tryb SVGA, znacznie szybszy niż *Grand Prix 2*, ponadto widać wiele detali spoza trasy wyścigu, nawet takie drobnostki jak mniejszy tłum na widowniach podczas kwalifikacji

Zazdrosny? Nieee.



Oto co widzisz na Pentium 133



...a to na 486.



„NASCAR Racing 2 *działa bardzo szybko, nawet podczas gry w trybie SVGA.*"







(Góra) Może jesteś szybki, ale nie ma sposobu żebyś mnie ominął. (Środek) Chwila wahania i Burger King idzie się kochać. (Dół) Z takiej perspektywy nie czuć grozy wyścigu na śmierć i życie



Nieuniknione malowanie

Gra się zmieniła, a wraz z nią możliwości zmiany dekoracji na twoim samochodzie.



Można wymalować wszelkie własne motywy. Mój samochód był oznaczony napisem *Quake*.



Nie ma nic złego w odblaskowych ubrankach; załoga może czuć się bezpieczna podczas nocnych treningów.



Kawałki, których nie pokryliśmy tekstem, mogą być pomalowane na dowolny kolor. Być może ten zestaw to drobna przesada.



Na słusznej drodze

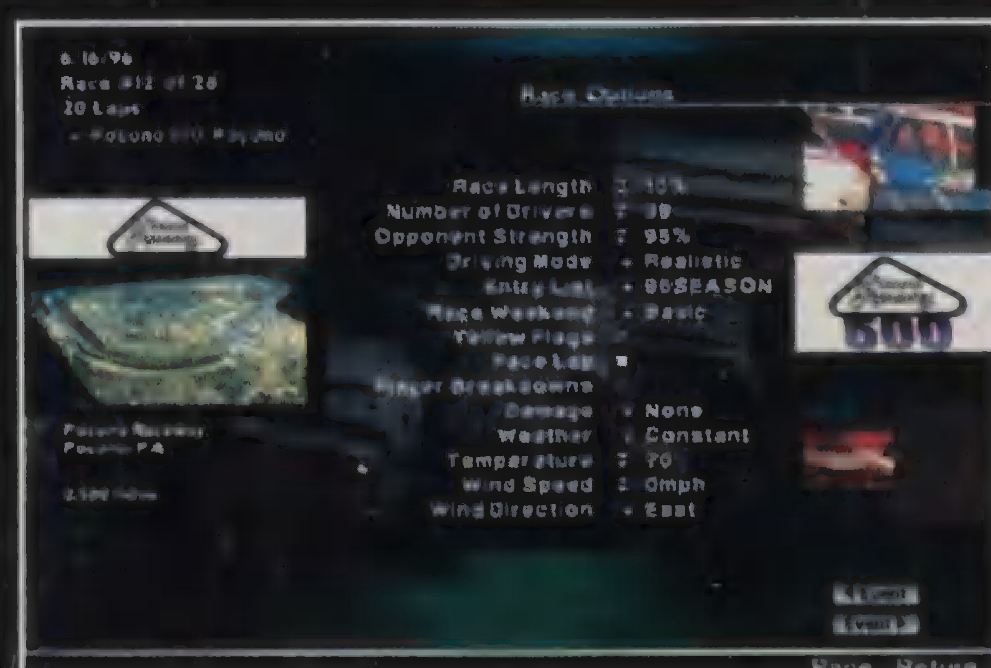
Nie wszystkie trasy są owalne. Naprawdę. Ok, więc jest 18 owalnych i 4 nie-owalne trasy, oto niektóre różnice.



GOODWRENCH 400
Standardowy owal, bez niespodzianek.



FOOD CITY 500
Trochę bardziej pochyły owal. Dziękuję.



POCONO 500
Trójkątna trasa. Czego to ludzie nie wymyślą!



SAVE MART 300
Ta trasa mogłaby wylądować w GP2.





Najlepiej wyhamować przed zakrętem, biorąc wszystkich po wewnętrznej.



Będzie Ci o wiele lepiej jeżeli poznasz dobrze osobę, w której samochód wpakowałeś się w boksach.



sprawiają przyjemność.

Pewnego, pochmurnego dnia pojawił się w naszej redakcji ponury gość, twierdząc, że reprezentuje firmę Papyrus (mimo że nikt z nas nie zadzwonił do biura Papyrusa w USA żeby potwierdzić jego słowa) i powiedział, że algorytmy graficzne z *NASCAR 2* są całkowicie nowe i odmienne od tych w *NASCAR*. Być może jednak te algorytmy wciąż przedstawiają kolorowe samochodziki na owalnym torze. Co tak naprawdę odróżnia te dwie gry (oprócz grafiki oczywiście). Po pierwsze, menu ustawień jest naprawdę ładnie wykonane i daje możliwość dokładnego wyboru pożądanych opcji. Po drugie,

„Jeśli nie uda Ci się wygrać, to jedź pod prąd i rozbijaj wszystkie inne samochody."

Różni się za to biorą

NASCAR 2 został wyraźnie stworzony dla entuzjastów symulacji. Jednak Papyrus coś pokręcił i wyszła całkiem niezła gierka.



Kwalifikacja pozwala na dobre miejsce na starcie, następnie powolne wyprzedzanie przeciwników. Jeżeli Twój samochód będzie zbyt uszkodzony — zjazd do bazy.



Lub, jeżeli Twój samochód nie działa tak jak powinien, włącz nieśmiertelność i przebijaj się na szczyt po trupach.



A gdy odechce Ci się wyścigów, odwróć się o 180 stopni i niszcz wroga. Pod koniec będziesz miał jedyny sprawny samochód.



Zobaczmy to jeszcze raz

NASCAR Racing 2 umożliwia ponowne obejrzenie każdego wyścigu z kilku ciekawie umieszczonych kamer.



Klasyczny widok trasy - zazwyczaj działa najlepiej.



Od strony zderzaka - świetne poczucie szybkości.



Ze sterowca - nic nie ukryje się przed twym wzrokiem.



Przerażony, kurczowo trzymasz się dachu — trzymaj się.

gra nabrała więcej realizmu, gdyż włączono w nią nazwiska prawdziwych kierowców (ale amerykańskich, tak więc te nazwiska niewiele nam mówią – zwłaszcza w Polsce). Po trzecie, uwaga, można grać w sieci stając do walki z realnym przeciwnikiem. Istnieje też możliwość rywalizacji przez Internet, wykorzystując nową stronę Sierry. Gra może zostać wykorzystana równocześnie przez 8 graczy. Tak więc nowe kawałki (i trochę dobrych starych kawałków z *NASCAR*) uczyniły z *NASCAR 2* grę w którą aż chce się zagrać. Jest ona dokładnie wykonana, a równocześnie nie traci na tym szybkość. Wciąż najzabawniej jest włączyć nieśmiertelność, a następnie wygrywać wyścigi, nie zważając na bezpieczeństwo jazdy, a jeśli nie uda Ci się wygrać, to jedź pod prąd i rozbijaj wszystkie inne samochody – naprawdę świetna zabawa.

Ostatnio ukończyłem wyścig jako drugi, podjechałem do zwycięzcy, który zdążył już zaparkować i z lubością rozbiłem jego samochód na drobne kawałki. Cha, cha!

O dziwo nawet owalne tory nie są tak nudne, jak wydawało się na początku. Jako ciekawostkę dodam, że Sierra planuje wydać dodatkowe trasy na krążku CD. Tak wyposażona gra może dobrać się nawet do *Grand Prix 2.* STEVE OWEN

PC GAMER OCENA

Po nieco nudnym *NASCAR*, nikt nie spodziewał się tak ciekawego następcy.

87%

Daytona USA

Wydawca	Sega
Producent	AM2
Dystrybucja	Brak
Format	CD-ROM
Cena	Nieznana
Minimalne Wymagania	Pentium 90, 8MB RAM,4x CD-ROM, SVGA
Rekomendowane	Kompatybilne z DirectX
Karta Dźwiękowa	SoundBlaster 16
Data Wydania	Nieznana



W grze mamy cztery różne widoczki. 'Nieco z góry' widać na samej górze, 'kokpit' poniżej.





Używając otworu na monetę w automacie można podkręcić prędkość.



„Widok z przodu" (powyżej) nie jest w ogóle przydatny. Natomiast „widok zza wozu" przyjmowany jako standard, jest też najpraktyczniejszy.



Upadek

Weź litery D, A, Y, T, O, N, A, U, S oraz A i dołącz do nich P oraz C. Teraz uporządkuj je tak, by otrzymać hasło GRA TRAGICZNA

Nasze życie składa się z rzeczy gorszych i lepszych. Raz na wozie, raz pod wozem – inaczej nie byłoby zbyt ciekawie, po prostu nudno.

Daytona USA (arcade) bez wątpienia zalicza się do tych lepszych rzeczy. Wystarczy tylko zagrać na automatach, by na własnej skórze doświadczyć niesamowitego poczucia prędkości, płynności realistycznej animacji i doskonałego prowadzenia się samochodu. Można też zająć miejsce w specjalnej kabinie, wyposażonej w pedały, by zdziwić się jeszcze bardziej, kiedy poczujemy jak nasz wóz bierze zakręty. Lepiej jednak zmierzyć się z maksymalnie ośmioma podobnymi nam zapaleńcami i po małym wysiłku zatryumfować pulsującym na ekranie napisem





Kraksy ciągle są najbardziej spektakularnym elementem każdej gry rajdowej. Generalnie jednak lepiej ich unikać.



Tor „expert" jest niezwykle długi i trudny. Zanim poczujesz się na nim pewnie, gra dawno Ci się znudzi.

„Winner", podczas gdy pokonani przeciwnicy zaczną silić się na kiepskie wymówki. Możesz spróbować swych sił w kabinie wieloosobowej, z fotelem na zawieszeniu hydraulicznym, a zobaczysz: opadnie Ci szczęka, dostaniesz sponsoring od Right Guard, staniesz się arogancki niczym Schumacher i poczujesz, jak żołądek wędruje w kierunku gardła, co dotychczas zdarzało się jedynie we włoskich taksówkach. Daytona to punkt zwrotny, jeśli chodzi o wyścigi. Słowa takie jak „historyczna", „natchniona" czy nawet „paradygmatyczna" pasują do tej gry doskonale. *Daytona USA* (arcade) to zdecydowanie ta dobra rzecz.

Jednak każda dobra rzecz przeciwstawiona jest gorszej: tak jak jajko i kura albo John Lennon i Noel Gallagher. Do tej

„Wszystkie potknięcia z wersji Saturna obecne są tu w całej okazałości."

pory panowało przekonanie, że kontrastem dla *Daytona USA* (arcade) była *Daytona USA* (Saturn). Jako konwersja skądinąd doskonałej gry, wersja na Saturna szokowała czarnymi ramkami umieszczonymi wokół całego ekranu, problemami z odświeżaniem obrazu (patrz tabelka Żabie Skoki), kompletnym brakiem możliwości współzawodnictwa dwóch graczy, najgorszą oprawą dźwiękową w historii ludzkości, brakiem dodatkowych torów oraz wrażenia prędkości, które tak mocno przyczyniły się do sukcesu poprzedniczki.

Świetność oryginału zostaje dodatkowo przyćmiona wraz z nadejściem *Daytona USA* (PC). Czy dwie obrzydliwe wersje *Daytony* już nie wystarczą?

Sega poczuła się na tym polu bardzo pewnie. Wszystkie potknięcia z wersji Saturna obecne są tu w całej okazałości, co więcej, znalazło się wiele nowych. Możemy wybrać między obrazem wielkości ekranu Gameboya a trybem całoekranowym, w którym wszystko podskakuje radośnie w tempie jedna klatka na dzień. W jakiś jednak sposób (a było to mistrzowskie posunięcie), wersja PC zdołała wyeliminować element, który na Saturnie był jeszcze do przyjęcia, tj. zachowanie się wozu.

Podczas gdy oryginał przekonywał gracza, że: (a) podróżowanie z szybkością 300 km/h, po bardzo krętej trasie, może rzeczywiście WYSTRASZYĆ NA ŚMIERĆ oraz (b) ma on całkowitą kontrolę nad mocarnym wozem rajdowym, to w *Daytona PC* widzimy, że (a) skoro jazda 300 km/h to taka sielanka, to dlaczego zabraniają nam pruć w ten sposób po normalnych drogach publicznych oraz (b) te kluczyki chyba nie pasują do stacyjki. Są też inne denerwujące zgrzyty. Na długich prostych wszystkich trzech torów droga tworzy z samochodem tło rodem ze stroboskopu, a inne samochody zdają się odpływać pod zupełnie nieodpowiednim kątem. Niestety, będziesz miał masę czasu, by naoglądać się takich rzeczy, bo samo ściganie się raczej nie zdoła przyciągnąć Twojej uwagi.

Oszustwo:

Na drugim i trzecim torze zawsze rozpoczynasz spoza linii startowej. By uzyskać „dopałkę" (i wyprzedzić pozostałe 19 wozów na długiej prostej), depnij po hamulcach i trzymaj obrotomierz pomiędzy 6000 i 7000. Gdy facet krzyknie „Go", puść hamulec.



Najlepszy trik w całej grze.





Czegoś tu brak

Na Saturnie nie było żadnych dodatkowych torów, podczas gdy oryginał miał ich trzy. Możliwość ścigania się na odwróconych trasach (lecz w przeciwnym kierunku) została zapewnie dołączona, by uspokoić zdenerwowanych fanów. Prawdziwi gracze wiedzą jednak, że to stanowczo za mało.

By uzyskać „odwrócone" trasy w wersji na PC, trzeba przytrzymać spację na ekranie ich wyboru.



Wciśnij spację i wszystko się odwróci.

Żabie Skoki

Daytona istniała początkowo tylko w wersji przeznaczonej dla automatów Segi Model 1. Ponieważ w owym czasie nie było konsoli, która mogłaby poradzić sobie z takim zadaniem, a Sega była zainteresowana szerszym rozprowadzaniem gry, ludzie z AM2 dostali bojowe zadanie stworzenia wersji możliwie najbardziej wiernej oryginałowi. Tak też zrobili – *Daytona* wcale nie wygląda kiepsko w cztery lata po premierze.

Kiedy jednak przyszło do programowania wersji dla Saturna, Sega stwierdziła, że konsola nie zapewni wystarczającej płynności i jakości oprawy graficznej. Sceneria, zamiast generować się na horyzoncie, zostaje nagle odrysowywana w postaci małych bloków. W pewnych momentach przez takie „skakanie" widzimy koniec toru jakieś sto metrów przed sobą, a dalej – pustka. A kiedy nie wiesz dokąd prowadzi droga, kierowanie samochodem może być cokolwiek niebezpieczne.

Daytona PC wykorzystuje kod Saturna, tak więc sytuacja przedstawia się tu podobnie. Nie pomoże nawet super szybkie Pentium, gdyż wina leży w kodzie – po prostu nie jest on zbyt dopracowany.


No więc gdzie podział się ten tor?

Sega powtórzyła więc wszystkie znane z Saturna „kwiatki". Za zajęcie pierwszego miejsca na wszystkich trzech torach dostajemy dwa dodatkowe samochody. Dostępny jest tryb „Attack Mode" (wyścig na pustym torze w pogoni za uzyskaniem najlepszego czasu), a także „Mirror", możemy też ścigać się jako wektorowy szkielecik bez kół i to z licznikiem w skali km/h zamiast mile/h. Dlaczego zajęto się takimi właśnie głupotami, zamiast dołączyć tryb dzielonego ekranu dla dobra dwóch graczy, tego nie wie nikt.



Wersja PC góruje nad Saturnem jedynie wyższą rozdzielczością SVGA, przy czym potrzebny będzie procesor zdolny do obrony Ziemi przed inwazją Obcych. Jeśli jednak dysponujesz takim sprzętem, lepiej zajmij się czymś przyjemniejszym niż granie w opisywaną wersję *Daytony* – na jej widok fani oryginału dostają nagłego ataku śmiechu.

Sega ma chyba problemy z wejściem na rynek PC. Jasne jest, że nie chce zniechęcać potencjalnych klientów do kupna Saturna. Z drugiej strony wielu posiadaczy PC-tów nie chce nawet myśleć o dotykaniu konsoli, co oznacza, że Sega nie wydusi z nich złamanego grosza, chociaż dotkliwie odczuwa brak gotówki. Gry przenoszone na PC z Saturna muszą znaleźć sobie własne miejsce.

Tak więc Sega zawiodła nas już dwa razy, za nic mając doskonałość swych cudownych wyścigów. Jeszcze kilka takich konwersji i koncern może utracić swą reputację.

Uwaga *Virtua Cop*, *Panzer Dragoon*, *Sega Rally*, miejcie się na baczności!

JAMES ASHTON


Znów skacze. Statek pojawi się dopiero, gdy dojedziesz do końca prostej.



Sekwencja zjazdu do boksu może być urozmaiceniem, przy czym odbywa się to bez większego pożytku dla grywalności.

PC GAMER OCENA

To tak, jakby nagle zobaczyć Widzew Łódź w lidze okręgowej.

65%

Tunnel B1



Ożywienie



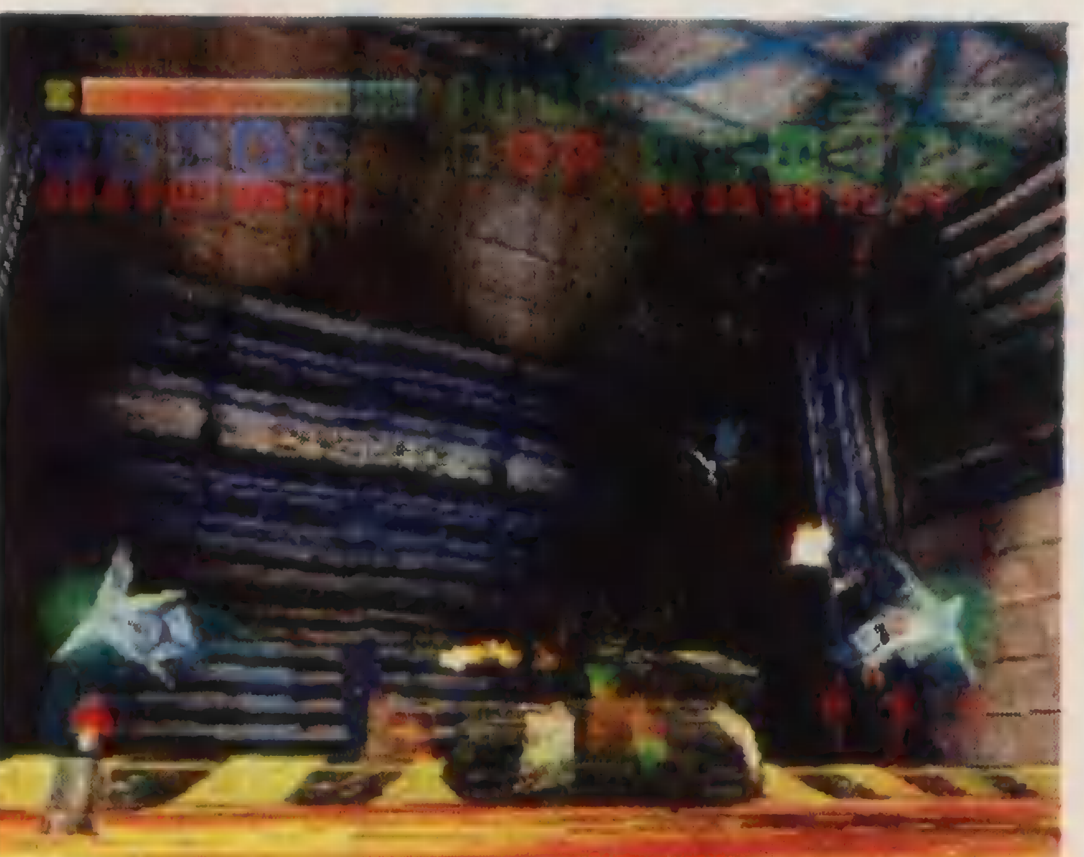


Wydawca	Ocean
Producent	Neon
Dystrybucja	IPS
Format	CD-ROM
Cena	146.00
Minimalne Wymagania	Pentium 75 (tryb niskiej i średniej rozdzielczości VGA)
Rekomendowane	P166 lub lepszy (tryb SVGA)
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Styczeń









Szarża *Tunnel B1* na ekrany PC-tów może zepsuć humor właścicielom konsoli PlayStation.

„Zmierzaliśmy właśnie w kierunku bazy, kiedy wrogi statek śmiał wysunąć się jeszcze bardziej do przodu. Moje działko dźga tylne osłony jego kadłuba, biorę go na cel i oto dwa samonaprowadzające się pociski zaraz rozmażą go na ścianie. Aż tu nagle – wpadka! Na chwilę przed eksplozją pilot zdołał wypuścić w moim kierunku cały zapas min, przez co uderzyłem w barierkę i straciłem cenne sekundy. Czas ucieka, więc natychmiast dochodzę do siebie i po chwili widzę już linię mety. Mijam ją tuż przed eksplozją reaktora. Chwilka na ochłonięcie przed załadowaniem kolejnego poziomu, który przyczyni się do rozpętania jeszcze większej rzezi."

Zawsze miałem uprzedzenie do gier przenoszonych z PlayStation na PC. Zręcznościowy koktajl szybkiej i wystrzałowej akcji nie bardzo pasuje do naszej ukochanej bestii, przyzwyczajonej do antyków, wymagających pomyślunku oraz planowania. Kiedy więc *Tunnel B1* przedarł się przez procedurę instalacji, spodziewałem się, że moje przypuszczenia się sprawdzą. Szybki rzut oka na instrukcję też na niewiele się zdał – cieniutka fabuła opowiadająca o tajemniczym dyktatorze planującym zorganizowanie własnego Dnia Sądu Ostatecznego przy użyciu własnej roboty machiny zagłady, którą ukrył gdzieś w dobrze strzeżonym kompleksie tuneli. Tymczasem znalazł się nieszczęśnik (zgadnij kto), którego zadaniem będzie pilotowanie prototypowego myśliwca na 12 poziomach naszpikowanych wytworami czyjejś nikczemnej inwencji oraz zniszczenie machiny, udaremniając tym samym niecne plany wspomnianego psychola. O rany. Nie jest to zbyt oryginalny scenariusz, oj, mogą być kłopoty.

> *„Jedno z najbardziej odjazdowych źródeł rozwałki, jakie możemy zobaczyć na PC."*

Wyobraźcie sobie więc moje zdziwienie, gdy po zaledwie kilku krótkich chwilach *B1* ukazała oblicze świetnej, wręcz pierwszorzędnej „hulanki po tunelach". Już na samym początku gra zaskakuje znakomitą grafiką, nie przesadzę chyba twierdząc, że mamy tu do czynienia z niezwykle nowatorskimi i efektownymi efektami świetlnymi, jakie kiedykolwiek powstały na PC-cie. Wrażenie prędkości jest niesamowite i choć początkowo sterowanie może sprawić nieco problemów, to szybko zaczniemy polegać na własnej intuicji, mając całkowitą kontrolę nad naszym pędzącym



myśliwcem. Ani się obejrzysz, a będziesz kręcić młynki, piruety, obroty 180 o stopni połączone z pikowaniem, co stanowi śmiertelne zagrożenie dla obrony przeciwnika.

Oczywiście nie zawsze idzie jak po maśle, czyha na Ciebie wiele przeszkód i wrogów, od nieruchomych barierek, z którymi lepiej się nie spotkać, do helikopterów i myśliwców, które natychmiast zmuszą Cię do rzucenia się w wir walki. Możesz naturalnie natknąć się na nowe rodzaje broni oraz różnego rodzaju „dopałki" – na zwykłym, poczciwym działku zaczynając, a kończąc na niesłychanie potężnej bombie, która bez problemu zmiecie z powierzchni ziemi największe nawet oddziały sługusów dyktatora. W *B1* ważną rolę pełnią eksplozje, a właściwie monstrualnych rozmiarów detonacje, buchające siejącymi zniszczenie płomieniami ognia. *B1* to jedno z najbardziej odjazdowych źródeł totalnej rozwałki, jaką możemy zobaczyć na PC.

Gra oczywiście nie polega jedynie na wysadzaniu wszystkiego w powietrze, choć w rzeczy samej jest to bardzo przyjemne. Całość trzymana jest w ryzach przez dobrze dobraną strukturę wszystkich poziomów. Najbardziej denerwujące są te z limitem czasowym, choć ukończenie misji na kilka sekund przed końcem odliczania z pewnością daje satysfakcję.

W rezultacie wszystko zaczyna wyglądać coraz bardziej różowo. Trzeba jednak zapłacić za to odpowiednią cenę, gdyż w trybie podwyższonej rozdzielczości *B1* sapie ciężko nawet na Pentium 100. Na szczęście przełączenie na zwykłą VGA nie przynosi praktycznie żadnego uszczerbku, a nawet przyspiesza całą akcję, która i tak już aż kipi.

Tunnel B1 nie jest grą wymagającą pomyślunku, nigdy natomiast nie zawiedzie, kiedy zajdzie potrzeba dostarczenia dawki dobrej zabawy, nieprzerwanej i wystrzałowej akcji. Mamy zimę, a wraz z nią długie i ciemne wieczory. Gdybyś więc przypadkiem nie miał co z nimi zrobić, daj skusić się na *Tunnel B1*.

JOHN HOULIHAN

PC GAMER OCENA

Wspaniała i wciągająca strzelanka, wymagająca potężnego zaplecza sprzętowego.

85%

Power F1

Wydawca	Eidos
Producent	Teque
Dystrybucja	Mirage Software
Format	CD-ROM
Cena	146.00 zł
Minimalne Wymagania	486, 8MB RAM
Rekomendowane	Pentium 90
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Styczeń





W zasadzie, jazda „pod prąd" nie wiedzie do zwycięstwa. Właściwie – częściej prowadzi do śmierci, a to wcale nie jest dobre...

Bolid

Czy naprawdę jazda bolidem *Formuły 1* jest równie prosta, jak przejażdżka maluchem po mieście w niedzielny poranek?

Złe czasy? Być może... Po tym całym szale, seria Grand Prix odeszła w przeszłość, klapiąc oponami w dźwiękach nierzadkich eksplozji. Ale jazda szybkimi samochodami wcale nie wyszła z mody – a mówiąc to, mam na myśli prowadzenie najszybszych bolidów po najtrudniejszych trasach całego świata. A jakim samochodem? Cóż, naturalnie – *Power F1* (w innym wypadku, nie byłoby przecież tej recenzji, prawda?)

Prędkość. To jest właśnie sedno wszelkich gier wyścigowych, a zarazem – główny element, względem którego dany program jest oceniany. A w *Power F1*, pod tym względem na pewno się nie zawiedziesz. Gra jest bardzo dobra, szczególnie dla tych, którzy nie mają wystarczająco pojemnych portfeli, by nabyć odpowiedni komputer jaki zaleca MicroProse dla *Grand Prix*. Nawet na tych nie najszybszych da się pograć. Dobrze jest wiedzieć, że przynajmniej *Power F1* nie wpadł w pułapkę dorzucania do obliczeń naszego biednego PC-ta miliardów zmiennych elementów wyścigu. Podstawą dobrej i szybkiej gry jest to, żebyś musiał uważać na zbliżające się samochody przeciwnika i elementy toru, po czym ZDĄŻYŁ zareagować na nie. Jeśli jesteś wyposażony w odpowiednio szybki sprzęt, to możliwość gry w wysokiej rozdzielczości będzie niewątpliwie bardzo przydatną możliwością, ale nawet dla słabszych maszyn, w rozdzielczości VGA, jest to gra wyścigowa, której nie można oskarżyć o brak płynności. A wszystkie zakręty zbliżają się tak szybko...

Tak więc, gra jest wystarczająco szybka. Wprawdzie minimalna konfiguracja to 486, ale dla jak wielu innych gier wyścigowych oznacza to konieczność wyłączenia wszelkich tekstur,







Dym, unoszący się spod kół, jest znanym widokiem.

Rozdwojenie jaźni

Gra w trybie dzielonego ekranu, daje możliwość gry dwóm ludziom w tym samym czasie na jednym komputerze, a jakość obrazu jest nadal bardzo dobra.



Standardowo, każdy z Was siedzi „za" samochodem, dzięki czemu można podziwiać wdzięczny widok swojego i innych wozów (wraz z reklamami, którymi są oklejone).



Ale jeśli masz nie po kolei w głowie – możesz także spróbować jazdy bez wiedzy, dokąd tak naprawdę jedziesz...

zanim będzie można sobie pograć? No właśnie. A tutaj jest jeszcze możliwość gry dla dwóch graczy po podzieleniu ekranu na połowy... Wprawdzie możliwość ta jest dostępna jedynie dla posiadaczy prawdziwie potężnych komputerów, ale trzeba było o niej wspomnieć.

Power F1, jak już zapewne się domyśliliście, są to znakomicie zrealizowane wyścigi Formuły 1, które nagle pojawiły się we wstecznym lusterku *Grand Prix 2* i zbliżają się szybko do lidera. Niewątpliwie gra ta oferuje swoim użytkownikom bardziej zręcznościowe niż symulacyjne podejście do jazdy bolidem, dzięki czemu samochody prowadzi się łatwiej, nie są wymagane tak precyzyjne jak w *Grand Prix 2* dostosowywania parametrów pojazdu (chociaż jeśli wiesz o zależności między ciśnieniem w oponach a drogą hamowania, to na pewno wiedza ta Ci się przyda), a przede wszystkim – dzieje się w niej o wiele więcej, niż w konkurentce. W grze zostały zawarte „oficjalne" trasy, kierowcy i drużyny z zeszłego sezonu, dzięki czemu gra jest bardziej wiarygodna. Jeśli zdarzyło Ci się marzyć o tym, że jesteś Martinem Bundle, to najprawdopodobniej samochód w Twoich marzeniach prowadziło się tak, jak te tutaj; nie jesteś nawet w stanie wypaść z trasy, jeśli postanowisz wejść w zakręt na trójce z prędkością 120 mil na godzinę...

„Standardowe ustawienia mają ułatwić życie początkującemu graczowi."

Wszystko to powoduje, że *Power F1* jest bardzo łatwa w opanowaniu przez początkującego gracza, szczególnie że jest również bardzo wciągająca. Wszystkie standardowe ustawienia mają mu ułatwić start: domyślnie przyjmowana jest automatyczna skrzynia biegów, a poziom trudności ustawiony jest na łatwy. Samochód ma także automatyczne wychodzenie z zakrętów, a więc – jeśli jeździsz nieco lepiej niż moja mama – powinieneś wygrać w pierwszym lub drugim wyścigu na każdej z tras.

W takiej sytuacji mogą zdarzyć się dwie, całkowicie różne reakcje: albo pomyślisz sobie, że „Cóż, ta gra jest taka łatwa... Gdzie ja schowałem mój egzemplarz *Grand Prix 2?*" albo też „Hurra! Nareszcie gra wyścigowa, w której nie jest konieczne trenowanie przez całe życie, zanim będzie można zacząć wygrywać! Trzeba teraz zagrać na wyższym poziomie trudności – poprzestawiam trochę opcje...". Jeśli mieścisz się w ramach kategorii A (albo uważasz, że *Grand Prix 2* tak naprawdę wcale nie jest taki trudny, a te wszystkie problemiki tylko pomagają Ci się wczuć w prawdziwą atmosferę wyścigów Formuły 1), to najprawdopodobniej nie jesteś odpowiednim odbiorcą *Power F1*. Ale jeśli uważasz, że przejazd trasą w Monako powinien być równie prosty, jak wyjazd maluszkiem do lasu w niedzielny poranek, to może warto się zainteresować?

W grze jest oczywiście wiele ekranów z opcjami, które mogą być pomocne przy utrudnianiu sobie życia. Pierwszą opcją, z której powinieneś zrezygnować, to automatyczna skrzynia biegów – przez to urządzenie, wszystkie wyścigi są zbyt proste. Kiedy już opanujesz ten poziom trudności, być może powinieneś zainteresować się także innymi ustawieniami: możesz włączyć możliwość uszko-

Teraz wszystko widać

Liczba widoków możliwych do zastosowania w grze jest wprost oszałamiająca, ale nie wszystkie z nich nadają się do dłuższej jazdy.



Widoki „nisko nad ziemią" dają wprawdzie ograniczoną, ale wystarczającą widoczność.



Widok „zza samochodu" zwiększa długość tego odcinka trasy, jaki widzisz przed sobą.



Nie jest to najrozsądniejszy sposób prowadzenia samochodu, ale całkiem przydatny do sprawdzania, kto znajduje się za Tobą.



Ten typ widoku wydaje się całkiem głupi, aż do chwili, kiedy postanowisz... obejrzeć swój kask.

dzenia samochodu, pozwolić naturze (czytaj: komputerowi) na dobór pogody, w jakiej ma się odbywać wyścig. Kiedy połączysz wszystkie powyższe opcje, otrzymasz grę o niebo trudniejszą – tutaj już może się zdarzyć, że odpadniesz i stracisz wszystko już na samym początku. *Power F1* jest grą, w którą wprowadzany jesteś bardzo łagodnie, ale kiedy już się zdecydujesz, możesz z tej gry wyciągnąć całkiem niezły symulator jazdy samochodem wyścigowym Formuły 1. Wymagający i sprawny symulator – czasem wystarczy delikatnie uderzyć przednim kołem w samochód jednego z przeciwników, a już Twój bolid obraca się wokół swojej osi i wypada z wyścigu.

A kiedy już się znudzisz tym ciągłym pokonywaniem komputera, możesz zaprosić do rywalizacji innego człowieka. Możecie obaj (oboje?) zasiąść przed jedną klawiaturą, wydać polecenie komputerowi i już się będziecie mogli pościgać na jednym ekranie. Ten sposób gry jest naprawdę ciekawy i bardzo wciągający, a tutaj został zrealizowany wystarczająco dobrze. Masz wystarczająco duże trasy, aby można było poszaleć, a widok na większe odległości także nie jest zbytnio zubożony (szczególnie w wysokiej rozdzielczości, ale do tego Twój komputer musi być naprawdę szybki).

Taka możliwość gry jest również interesująca z innego powodu – przy podzielonym ekranie możesz widzieć również to, co widzi Twój przeciwnik. Dzięki temu wiesz, kiedy powinieneś przyhamować (kiedy jesteś albo tuż przed, albo też tuż za samochodem, z którym

> *„Nie jest to 'symulacja wyścigu' – jest to zwykła gra zręcznościowa".*

się ścigasz)... A jeśli cenisz prywatność i nie lubisz się dzielić swoim ekranem z przeciwnikiem – zawsze możesz połączyć komputery przewodem szeregowym, umieścić komputery nawet w innych pomieszczeniach, dzięki czemu żaden z graczy nie będzie mógł zobaczyć ekranu drugiego. Jeśli grasz w *Power F1* z poziomu Windows 95 (co jednak nie działało właściwie na początkowo użytych do testów komputerach), to polecany jest ten drugi sposób wspólnej gry, ze względu na zwiększone wymagania sprzętowe tego systemu.

Tak więc gra jest szybka, łatwa w nauczeniu się i stanowi bardzo przyjemną rozrywkę, szczególnie dla dwóch graczy. Co jeszcze powinieneś wiedzieć? Cóż, wydaje mi się, że niestety oddziaływanie samochodu i drogi nie jest takie, jakie powinno być, a dla podniesienia poziomu realizmu gry, jest to bardzo ważne. Wszelkie górki i dołki czy też nachylenie trasy powinny trochę przynajmniej utrudniać jazdę, a tutaj nie mieć żadnego wpływu na samochód. Górki powinny odbijać i zmieniać trochę kierunek jazdy (a szczególnie podczas przyspieszania), czasem powinna powstać nadsterowność lub też przy szybkiej jeździe – znoszenie na bok; tutaj nie ma takich zjawisk. Być może nie jest to takie złe – tak naprawdę nie ma to być symulacja, a gra zręcznościowa, luźno oparta na wyścigach Formuły 1; takie rzeczy można właściwie pozostawić programom typu *Grand Prix 2.* W czasie jazdy nie widać żadnych ruchów w pionie, związanych z nierównościami jezdni – przez to ma się takie wrażenie, jakby widok był z kamery lecącej kilkanaście centymetrów nad nawierzchnią; nie tego oczekujemy po grach wyścigowych, prawda?

Power F1 jest grą obiecującą, jednakże, podkreślę to raz jeszcze, nie jest to „symulacja wyścigu" – jest to zwykła gra zręcznościowa. Jeśli jesteś szalonym miłośnikiem wyścigówek, najprawdopodobniej będziesz zawiedziony ubogimi możliwościami zmodyfikowania samochodu tak, aby zwiększyć jego prędkość do maksimum. Co więcej – nawet te możliwości, które można wykorzystać i tak nie mają specjalnie wielkiego wpływu na to, co dzieje się na torze.

Na koniec: czy powinieneś kupować *Power F1*, jeśli jesteś już posiadaczem (i podoba Ci się) *Grand Prix 2*? Wszystko zależy od tego, czego oczekujesz od tej gry. Jeśli chciałbyś czegoś lekkiego, czegoś co pomoże Ci miło spędzić czas bez poważnego przyglądania się wszystkim parametrom wyścigów – powinieneś kupić tę grę; jeśli jednak jesteś fanatykiem i chciałbyś mieć prawdziwy symulator wyścigów Formuły 1 – zostaw *Power F1*, a zasiądź przed ulubionym *Grand Prix 2.*

PAUL PERRENGALE



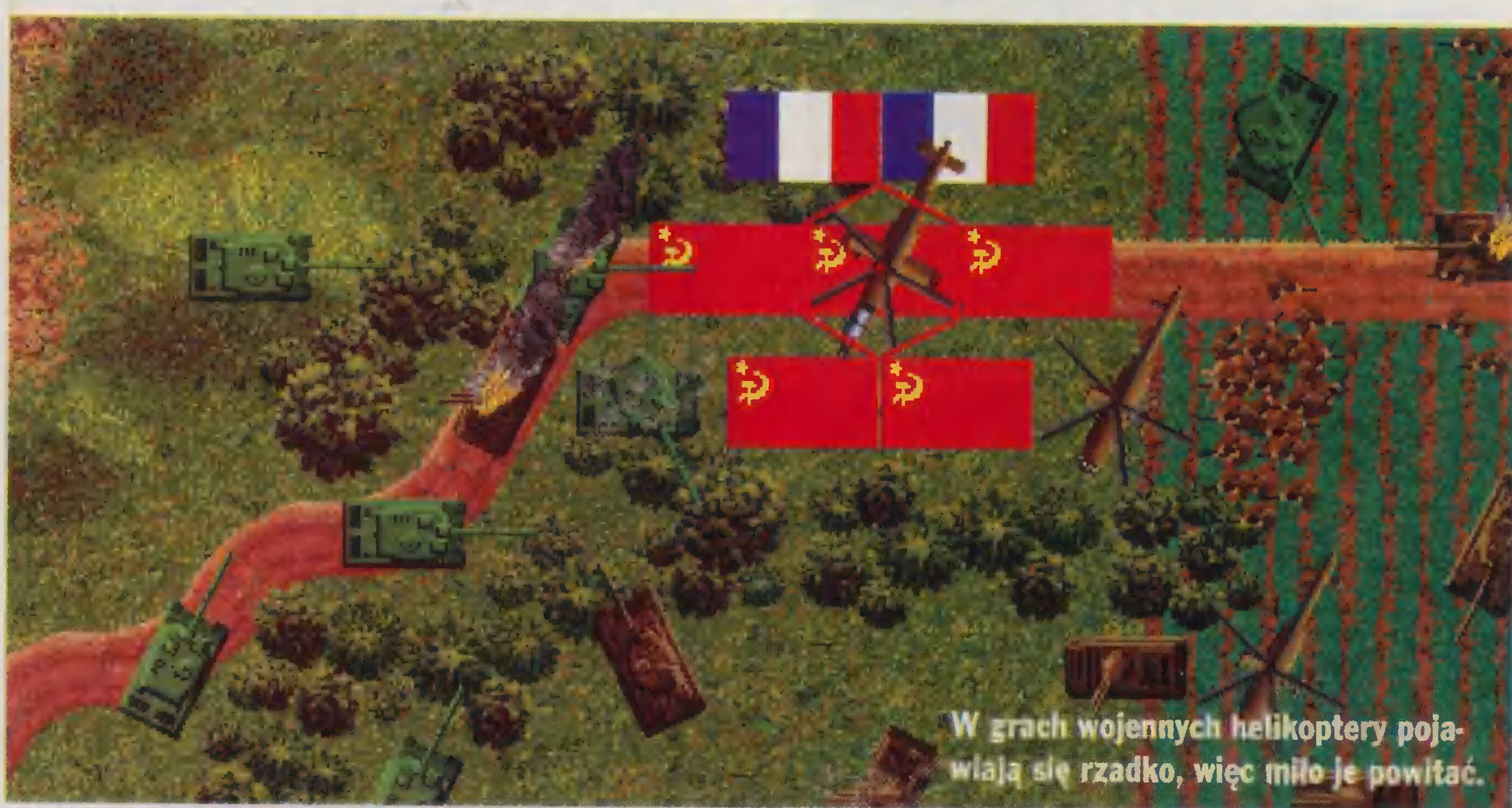
PC GAMER OCENA

Dobra gra wyścigowa; zręcznościówka a nie symulator. Jest szybka, dostarcza emocji, ale nie do końca wykorzystuje swój potencjał.

78%

Steel Panthers II

Wydawca	Mindscape
Producent	SSI
Dystrybucja	Optimus-Bis
Format	CD-ROM
Cena	tel.
Minimalne Wymagania	486/66
	8MB RAM, 2x CD-ROM
Rekomendowane	Jak wyżej
Karta Dźwiękowa	SB i kompatybilne
Data Wydania	Styczeń


W grach wojennych helikoptery pojawiają się rzadko, więc miło je powitać.

Ta gra ma podtytuł „Bitwy Nowoczesne". I naprawdę zawiera nowoczesne bitwy.

Stalowo

Gdybym musiał podać tytuł ulubionej gry wojennej na PC, to bez wątpienia głosował bym za *Steel Panthers*. Chociaż konserwatywnie opiera się na turach oraz polach heksagonalnych, to potrafi być niezwykle ekscytująca dzięki scaleniu faz ruchu i ataku oraz wyjątkową łatwość wydawania rozkazów swym jednostkom. Spośród setek gier wojennych, w które grałem, jest ona jedną z niewielu, w którą miałem chęć dalej grać. Było to jednak ponad rok temu i od tego czasu przeniosłem swe uczucia na szybsze i przystępniejsze gry, jak *C&C* oraz *Warcraft II*. Czy *Steel Panther II* na nowo wzbudzi moje zainteresowanie?

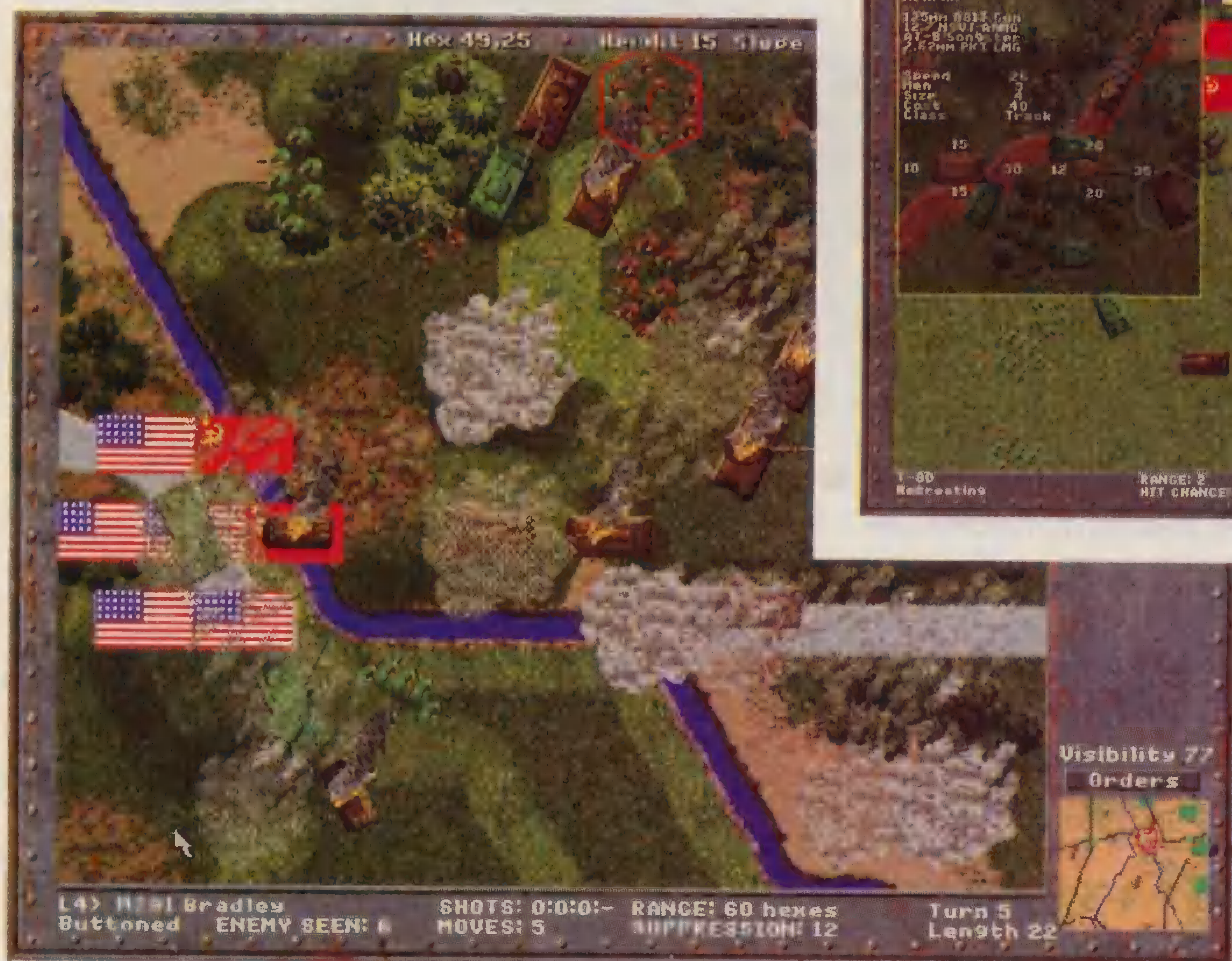
Ostatecznie udało jej się to dzięki pomysłowi „nowoczesnych bitew". Zawarte jest tu wszystko od lat 50. do najbliższej przyszłości, z odpowiednim sprzętem dla każdej z epok oraz scenariuszami – od Korei i Wietnamu począwszy, po wymyśloną wojnę z Chinami na przełomie wieków. Nowy sprzęt jest wprowadzany stopniowo – zaczyna się z bazookami oraz F-84 i rozbudowuje aż do uzyskania helikopterowych superfortec ostrzeliwujących oddziały irackie, gdy A-10 zrzucają im na głowy bomby rozpryskowe.

Pełen zakres możliwości *Steel Panthers II* ujawnia się, gdy wejdziemy do edytora. Możliwe jest tu napuszczenie na siebie praktycznie dowolnych dwóch krajów świata w dowolnym momencie historycznym. Można więc mieć powiedzmy Norwegię i Brazylię, walczące ze sobą na pustyni w latach 70, a każda ze stron będzie miała dokładnie takie wyposażenie, jakie powinna mieć. Daje to olbrzymi potencjał zabawy w gry wojenne, choć częściowo odziera gotowe scenariusze z ich mistyki.

„Osiąga wszystko, co zamierzała."

Sama engine w większości pozostała nie zmieniona. Gdy nadchodzi Twoja kolejka, możesz kliknąć na jednostce, przemieścić ją nieco, zaatakować nią coś, znowu kawałek ją przemieścić i tak dalej. Jest szybka i prosta, a może być przyśpieszona jeszcze bardziej dzięki skrótom klawiaturowym. Nieco denerwujące jest to, że kiedy przełączysz się z trybu ruchu na tryb obserwacji (line-of-sight), to ekran nie jest odświeżany dopóki go nie przesuniesz. A grając w nią na naszym szybkim PC zauważyłem, że sięgając do którejś z ikon często zahaczałem o krawędź ekranu i powodowałem przesuwanie się mapy na prawo z prędkością 3 tys. km/h. Życzyłbym sobie, by nie wyłączała się sama w trybie Auto-formation. Ale poza tym, jest to najwygodniejszy sposób grania w historyczne gry wojenne na PC.

Z efektami dźwiękowymi i odrobiną zadziwiająco wzruszającej muzyki na początku, *Steel Panthers II* osiąga wszystko, co zamierzała i warta jest swej ceny. Chociaż dalej będę grał w *Red Alert*. JONATHAN DAVIES



(Powyżej) Mogą być przywołane rozległe zasoby informacji, włącznie z encyklopedią.

(Po lewej) Mapa może być dowolnie powiększana i pomniejszana, co jest niezwykle wygodne.

PC GAMER OCENA

Steel Panthers II jest szybką grą strategiczną z bogatymi możliwościami eksperymentowania.

80%

Fragile Allegiance

Wydawca	Gremlin
Producent	Gremlin
Dystrybucja	IPS
Format	CD-ROM
Cena	155.00
Minimalne Wymagania	486/66
	8MB RAM, 2x CD-ROM
Rekomendowane	16MB RAM, Win95
Karta Dźwiękowa	Wszystkie ważniejsze
Data Wydania	Styczeń



Stworzenie rzeczywistej sieci skolonizowanych asteroid jest tu równie trudne, jak realistyczne.





Kolonia Obcych odczuwa gniew naszej floty wyposażonej w bomby Chaosu. To ich oduczy być innymi niż my.

Monopoliz

Rozgrywka we *Fragile Allegiance* – a warto to robić, bo gra jest znakomita – wymaga równoczesnego pamiętania następujących rzeczy: zasobności w minerały 20 czy 30 asteroid; funduszy wyasygnowanych na budynki, pojazdy, pociski i płace; położenia, miejsc docelowych i sił bojowych do 20 flotylli statków kosmicznych; możliwości i poziomu płac pewnej liczby nadzorców kolonii; pojemności magazynów na każdej z asteroid; stanu zaawansowania prac w każdej stoczni, silosie rakietowym i doku kosmicznym na każdej z asteroid; statusu dyplomatycznego każdej z 6 rywalizujących ras; daty przybycia Transportera Federalnego; charakteru każdego z planów konstrukcyjnych nowych urządzeń zamówionych w korporacji Sci-Tek; funkcji każdej z setki dziwnie wyglądających ikon; celów wyznaczonych każdemu z zaangażowanych agentów; stanu obronności każdej z asteroid; terminów ukończenia wszelkich budowanych przez siebie budynków; oraz ilości każdego z 10 minerałów, niezbędnej do wybudowania każdego z 17 typów statków i pocisków.



I chociaż te informacje możesz uzyskać przez klikanie na odpowiednich ikonach i rzeczach, to jedyną metodą umożliwiającą planowanie wszystkiego co trzeba zrobić, jest pamiętanie tego wszystkiego.

Jest to prawie – ale nie *całkiem* – niemożliwe.

Nie *całkiem* niemożliwe, póki nie zadzwoni telefon. Albo nie zawiesi się Twój PC. Albo ktoś nie wrzaśnie z drugiego końca pokoju, byś napisał kilka linijek. Albo *Fragile Allegiance* nie zacznie ładować jednej ze swych wrednych trójwymiarowych animacji, co powoduje zawieszenie PC na parę sekund. Albo za oknem zatrąbi samochód. Albo wejdzie gospodyni z kolejną filiżanką swej piekielnej herbaty. Wtedy nagle wszystko się załamuje. To, co było kwitnącą kolonią asteroid, z tysiącami pilnie pracujących kolonistów, nagle staje się jedynie niepojętą plątaniną czerwonych kropek na czarnym tle. Która z nich jest bazą? Po co te statki tam lecą? Na której asteroidzie jest

„To chyba najbardziej skomplikowana gra, w jaką kiedykolwiek grałem."





Transporter Federalny opuszcza się, by zabrać zapasy rudy, a co ważniejsze, zostawić masę forsy.





Przed wystrzeleniem salwy rakietowej upewnij się, że nad celem masz satelitę szpiegowskiego. To pozwoli Ci upajać się widokiem rzezi.



zacja

transporter? Niedobrze. Masz teraz do wyboru albo ponowne poskładanie sobie tego do kupy, przez klikanie na wszystkim i sprawdzanie co to robi, albo zaczęcie od nowa.

Fragile Allegiance jest bowiem czymś w rodzaju połączenia *SimCity 2000*, *Civilization* oraz ruletki i dlatego jest alarmująco skomplikowana.

Zaczynasz na asteroidzie otoczonej morzem czerni. Na jej powierzchni jest jedna budowla – rodzaj zalążka kolonii – a powyżej unosi się jeden statek transportowy. Masz jeszcze 1,000,000 kredytek na zagospodarowanie. Potrzebujesz więc niezwłocznie rozpocząć budowę. Na początek miejsce do mieszkania dla Twych kolonistów, razem z centrum rozrywkowym, wytwórnią tlenu, wytwórnią żywności, centrum medycznym, siedzibą ochrony, kilkoma bateriami słonecznymi, magazynem energii i filtrem radiacyjnym. Nieważne jak je rozmieścisz, ważne żeby były.

Ale dość szybko zacznie Ci brakować pieniędzy. Jedynym rozwiązaniem jest rozpoczęcie wydobycia. Rozpoznanie geologiczne ujawni Ci, z czego złożona jest Twoja asteroida, więc możesz zainstalować kilka kopalni i kilka zbiorników magazynowych. Potem wreszcie przybędzie Transporter Federalny z ponurej organizacji TetraCorp (która sprzedała Ci koncesję wydobywczą) i w zamian za kredytki zabierze wszystko co wydobyłeś.

Brzmi prosto, co? Ale nie jest. Bo są tam jeszcze setki innych asteroid, a każda pełna ekscytujących złóż mineralnych. Tyle tylko, że ich nie widać. Więc musisz wybudować stocznię i lądowisko, zbudować parę statków zwiadowczych i wysłać je na rozpoznanie. Albo nic nie znajdą, albo odkryją inną asteroidę, która na mapie pojawi się w kolorze szarym.

A potem może się rozpocząć Twoja ekspansja. W czasie, gdy Twoje statki zwiadowcze będą prowadzić rozpoznanie we wszystkich kierunkach, a Twoi koloniści wydobywać minerały, możesz wysłać swój transportowiec, by założył nową kolonię na nowej asteroidzie. Ona także będzie dostarczać rud, które będziesz mógł załadować na transportowiec i odstawić do swej pierwszej kolonii, aby je sprzedać TetraCorpowi.

Gdy odkryjesz więcej asteroid i zarobisz więcej forsy od TetraCorpu, to najprawdopodobniej zaczniesz się czuć nieco ograniczony dostępnym Ci wyposażeniem. Ale na szczęście masz pod ręką równie ponurą korporację ☛



Wiele czasu spędzisz gapiąc się na to, mapę okolicy. Czerwone bąble to nasze asteroidy.



Ten na dole, to nasz nowo wybudowany Krążownik Flagowy, oczekujący na wysłanie do boju.

10 najważniejszych rzeczy do zrobienia we Fragile Allegiance

Fragile Allegiance jest grą o wielu obliczach. O, tak. I granie w nią wymaga żonglowania nimi wszystkimi naraz we własnej głowie. Ale niektóre są zabawniejsze od pozostałych.

UZBROJENIE

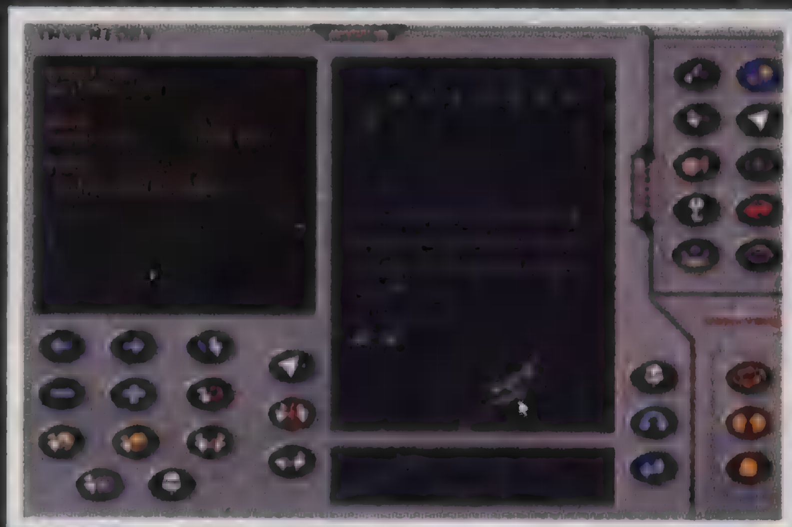
Jedne rasy Obcych są bardziej wojownicze, gdy inne chcą się zaprzyjaźnić. Ale wszystkie zasługują na nieco ognia laserowe-



go. Można tego dokonać albo przez wystrzelenie na nich rakiet i obserwowanie czynionych przez nie zniszczeń za pośrednictwem satelity szpiegowskiego, albo przez wysłanie flotylli statków kosmicznych. Niezależnie od sposobu, warto obejrzeć bitwę ilustrowaną doskonałą grafiką i efektami dźwiękowymi – większość statków kosmicznych aż się rwie do boju. Oczywiście, Obcy zechcą się odegrać i będziesz z przerażeniem obserwować roje rakiet lecące w stronę Twoich kolonii. Ale potem będziesz mógł radośnie chichotać, patrząc jak są one zestrzeliwane przez Twą obronę antyrakietową lub bezsilnie odbijają się od Twych osłon.

BUDOWA FLOTY

Początkowo będziesz mógł budować tylko myśliwce, z których niewielki pożytek. Ale gdy nabę-



dziesz plany w Sci-Tek i wybudujesz dok kosmiczny, możesz zacząć montaż wielkich Niszczycieli i Krążowników Flagowych, dodając im uzbrojenie i osłony według własnego uznania. Można je łączyć we flotylle i wysyłać do wypełniania Twoich poleceń.

KOLONIZOWANIE NOWYCH ASTEROID

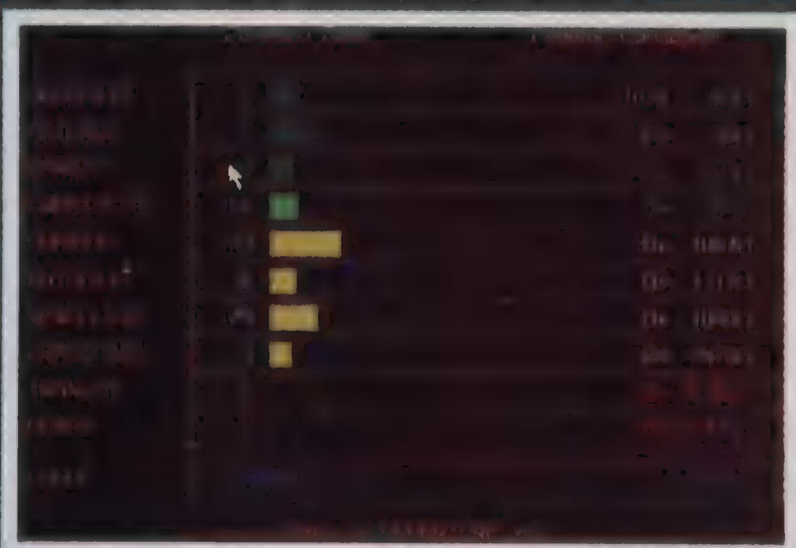
Trzeba to robić, bo potrzebujesz zarobionych na górnictwie pie-



niążków do wydawania na ekscytujące zabawki, a także dlatego, że jest to zabawne. Nowe asteroidy można zlokalizować przez wysyłanie statków zwiadowczych albo przez oczekiwanie, aż same przydryfują w pole widzenia. Możesz wtedy wysłać transportowiec, by założył na nich kolonie.

ZBIERANIE PIENIĘDZY

Mało co opłaca się tak, jak przybycie Transportera Federalnego, który zabierze nadwyżkę minerałów w zamian za miliony kredytek.



SZPIEGOSTWO

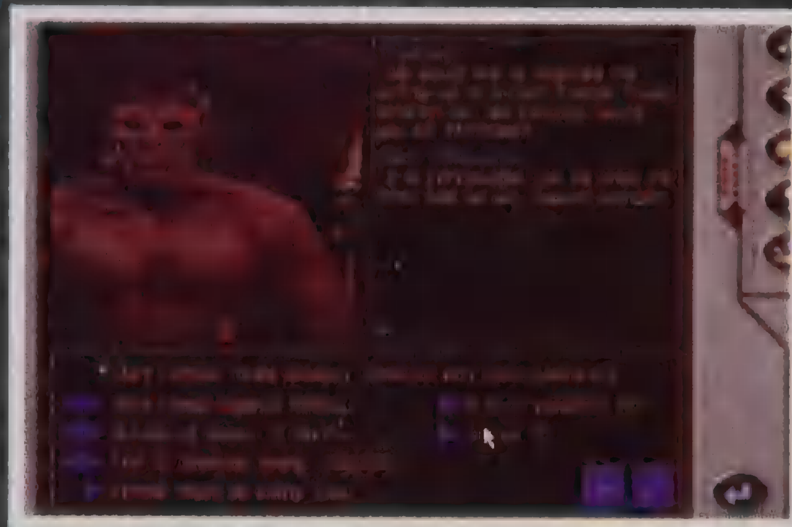
Jest wielce obiecujące, chociaż dopiero zacząłem je stosować. Umieściłem na orbicie kilka satelitów szpiegowskich, ale nie wysłałem jeszcze zbyt wielu



agentów na misje wywiadowcze i sabotażowe, ponieważ wygląda na to, że każą sobie za to słono płacić.

DYPLOMACJA

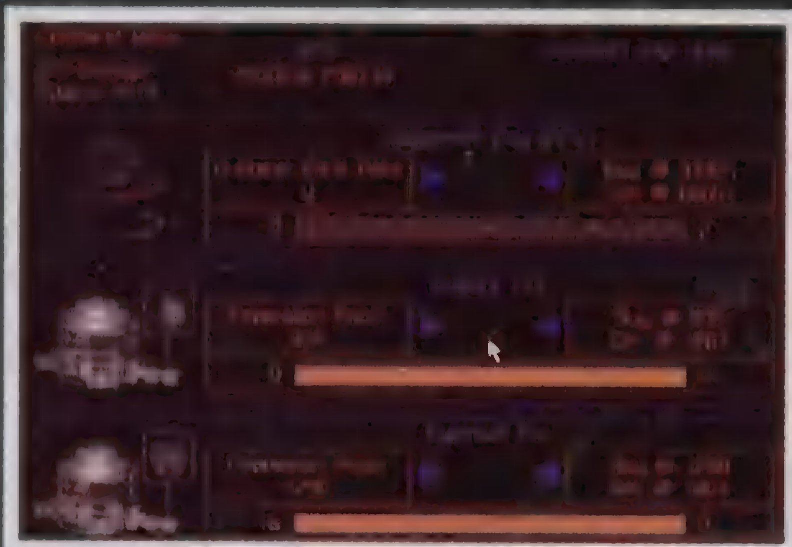
Możliwe jest zawieranie sojuszy i nawiązywanie stosunków handlowych z każdą z Obcych ras, dopóki jesteś dla nich miły. Ale



najczęściej będziesz do tego zmuszony, by zyskać czas na zbudowanie arsenału, wystarczającego do ich zniszczenia. Stąd Fragile Allegiance, czyli *Krucha wierność*.

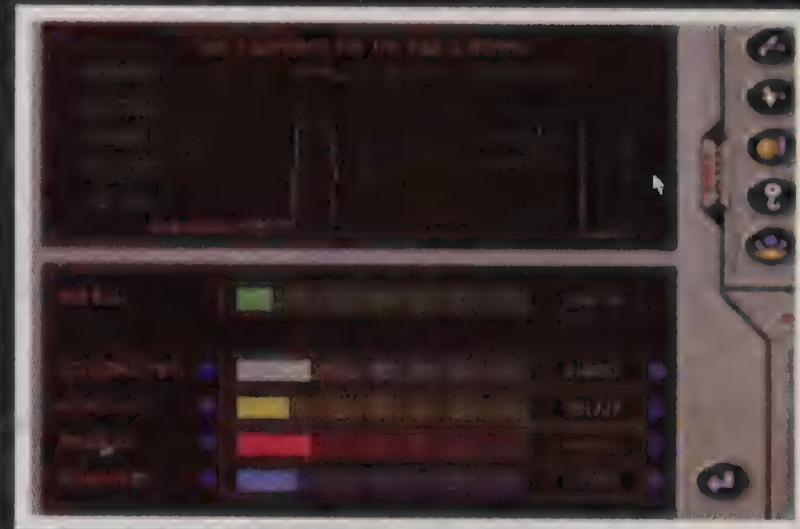
HANDEL

Kupcy przybywają nawet zbyt często, gotowi do wymiany barterowej. Szczerze mówiąc nie miałem czasu zawracać sobie nimi głowy, chociaż możliwość dodatkowego zarobku jest interesująca.



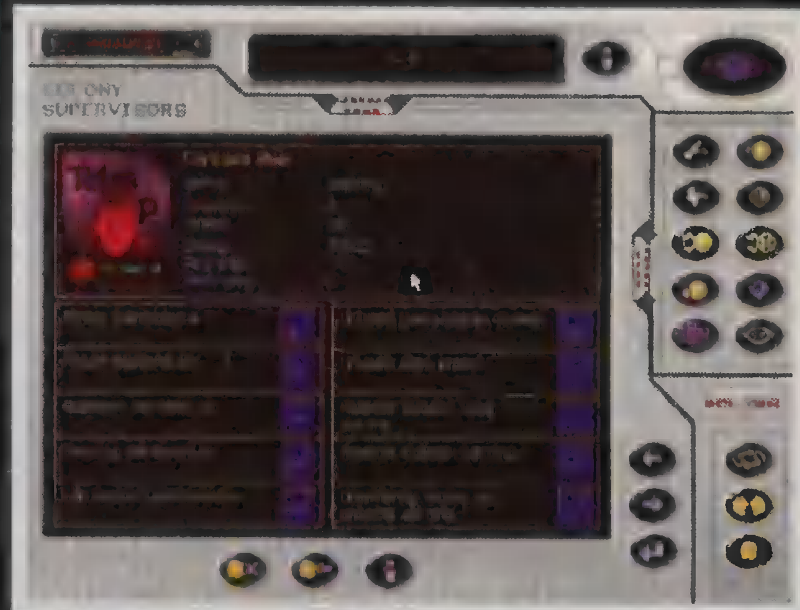
PRZESUNIĘCIA FUNDUSZY

Potrzebujesz tak je regulować, by pieniędzy starczyło na płace, budownictwo oraz budowę statków kosmicznych i rakiet.



ZATRUDNIANIE NADZORCÓW

Samo w sobie mało zabawne, ale przejmą oni całą ciężką pracę przy budowaniu i utrzymywaniu działania poszczególnych kolonii, i dlatego są mile widziani.



ODCZYTYWANIE KOMUNIKATÓW

Będziesz ich otrzymywać całe masy, zarówno ciekawych, jak i głupich. Irytujące jest to, że komunikat o nadejściu komu-



nikatu ukazuje się na ekranie w tym samym miejscu, co nazwa aktualnie oglądanej kolonii – to może być niesamowicie denerwujące.

Sci-Tek, która sprzeda Ci plany lepszego wyposażenia. W zamian za znaczne kwoty pieniędzy dostarczą Ci oni plany wydajniejszych kopalni, lepszych generatorów energii itp.

I mniej więcej w tym czasie zaczyna być tego za wiele. Zorganizowanie jednej kolonii jest nawet niezłą zabawą, a druga sprawia niewiele więcej kłopotu, ale gdzieś około trzeciej zaczynasz mieć dość stawiania tych samych budynków na każdej odkrytej przez siebie asteroidzie. Ale mniej więcej w tym czasie zaczyna piszczeć wskaźnik komunikatów – to nadzorca kolonii oferuje swoje usługi. Za miesięczną pensję można zatrudnić nadzorców kolonii, którzy będą doglądać budowy oraz działania jednej lub kilku kolonii i jest to jedna z tych cech, które czynią z *Fragile Allegiance* wspaniałą grę.

Masz już postawione kolonie, statki zwiadowcze dokonują rozpoznania, górnicy kopią, a nadzorcy kolonii nadzorują. I prawdopodobnie w tym czasie odkryjesz, że nie jesteś jedynym, któremu sprzedano koncesję wydobywczą w TetraCorpie.

Dokładna liczba obcych ras, na które się natkniesz, zależy od poziomu trudności, jaki wybrałeś na początku gry. A pierwszy kontakt z nimi może przebiec na jeden z trzech sposobów. (a) Jeden z Twych statków zwiadowczych może odkryć asteroidę, która nie jest szara, a

jakiegoś innego koloru. Możesz tam wysłać satelitę szpiegowskiego, by zajrzeć na jej powierzchnię. (b) Możesz otrzymać komunikat od przywódcy innej rasy, oferujący zawarcie traktatu czy coś innego. Pojawi się on na ekranie w pełni animowany i renderowany, co musiało firmie Gremlin zająć wieki. Albo (c) możesz nagle ujrzeć rakiety spadające na jedną z Twoich asteroid oraz zbliżające się flotylle wrogich statków kosmicznych.

Bo okazuje się, że równie dobrze jak tym, o czym do tej pory mówiliśmy, *Fragile Allegiance* jest grą wojenną.

Możesz grać defensywnie, szpikując powierzchnie swoich asteroid laserami i osłonami. Albo możesz polecić swoim stoczniom rozpoczęcie budowy okrętów bojowych. Są tu ich rozmaite typy i możesz wyposażać je w szeroki wachlarz broni – te lepsze są droższe, jak zwykle. Okręty możesz łączyć we flotylle, co pozwoli wydawać im grupowe rozkazy. A poza tym możesz budować silosy rakietowe i zapełniać je pociskami gotowymi do odpalenia w kierunku przeciwnika.

Ale, jak zawsze, są tu pewne problemy. Gdy Ty pyrkoczesz w maleńkich stateczkach myśliwskich, wrogowie wydają się mieć wielkie niszczyciele i specjalne lasery. Ale taki stan nie trwa zbyt długo, ponieważ bezstronna Sci-Tek jest pod ręką, by jeszcze raz przyjść z pomocą. Dopóki masz pieniądze, są równie szczęśliwi, sprzedając Ci plany lepszego wyposażenia górniczego, jak i rakiet jądrowych czy wymarzonego Krążownika Flagowego, wielkości Gwiezdnego Super Niszczyciela. Do budowy większych okrętów będziesz jednak potrzebował wybudować dok kosmiczny nad swoją bazą. A potem, gdy Twoje okręty i rakiety przypuszczą atak, możesz przełączyć się na widok z satelity szpiegowskiego i obserwować krążące w przestworzach statki kosmiczne, błyskawice laserów przecinające niebo i wybuchające płomieniami budynki. To jest wspaniałe.

Więc szukasz nowych asteroid, wydobywasz surowce, przewozisz je, budujesz kolonie, handlujesz z TetraCorpem i Sci-Tekiem oraz odpierasz ataki wrogów. Ale na tym nie koniec. Jest tu też dyplomacja, gdzie możesz negocjować traktaty z innymi rasami i zawierać pakty, a w razie potrzeby wzywać Federację na mediatora. Są tu również agenci, których możesz wysyłać na przeszpiegi i do sabotowania konkurencyjnych asteroid. Są tu też klęski naturalne, takie jak zarazy czy awarie sprzętu. Są tu kupcy, którzy zgłaszają się od czasu do czasu. Jest też fakt, że asteroidy powoli się poruszają, co oznacza, że gdy w polu widzenia pojawi się nowa asteroida, to może zachodzić obawa zderzenia. Jest tu też powolne wyczerpywanie się zasobów każdej z asteroid. Krótko mówiąc, jest tu wystarczająco wiele rzeczy,





by zapełnić cały numer PC Gamera, a nie tylko cztery strony.

Nie było zbyt wiele miejsca na szczegółowe wyliczanie zalet gry, więc mam nadzieję, że wybaczycie mi, iż przy wyjaśnianiu rozległej panoramy gry po prostu dawałem do zrozumienia, jak jest ona zajmująca i przyjemna.

Wiele we *Fragile Allegiance* denerwuje. Na przykład setki ikon ozdobionych durnymi rysunkami, zamiast tekstami w języku angielskim, który przez stulecia rozwijaliśmy do właśnie takich zastosowań [proszę pamiętać, że tekst pisał Anglik – przyp. tłum.]. Aby uzyskać opis ich funkcji, przy najeżdżaniu na nie myszą należy trzymać wciśnięty klawisz Control i, jak zauważyłem, po tygodniu grania w tę grę, ciągle z tego korzystam. Irytujące jest

„Praktycznie niemożliwe jest przerwanie rozgrywki."

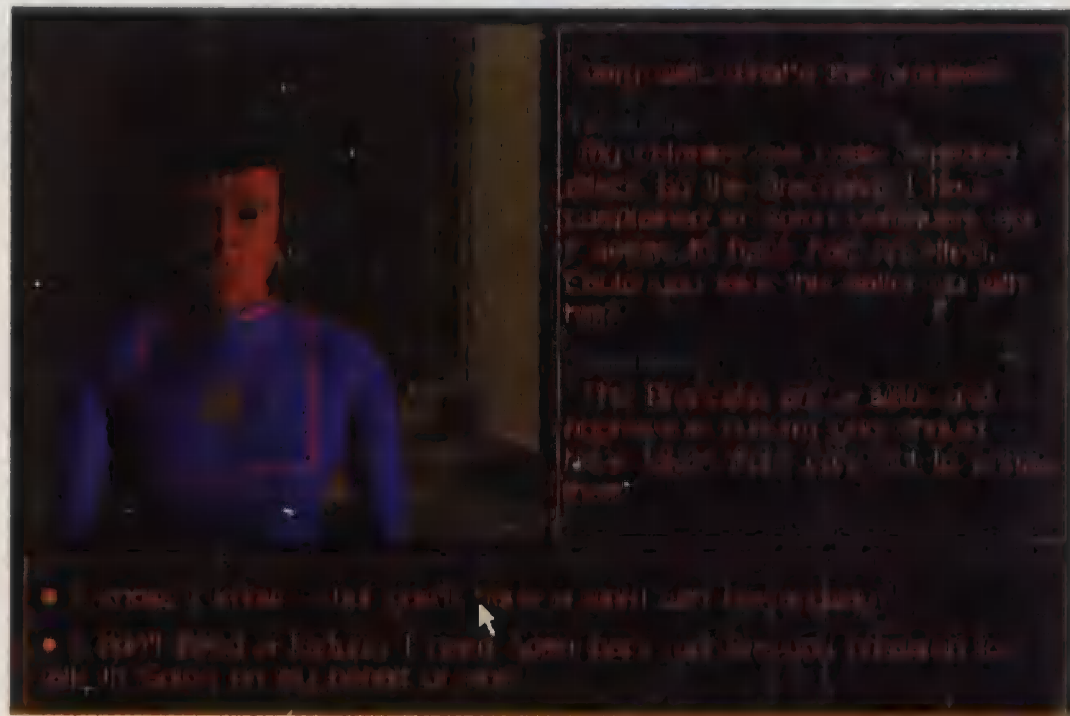
również to, że dostęp do określonych funkcji ma się tylko z określonych ekranów – na przykład na swój budżet można spojrzeć wyłącznie przy widoku na powierzchnię asteroidy, a żonglować nadzorcami wyłącznie przy widoku mapy. Ikony zostały przy tym rozmieszczone tam, gdzie akurat znalazło się miejsce, a nie tam gdzie faktycznie miałoby to sens.

Jeszcze istotniejsze jest to, że wiele czasu zajmuje przemieszczanie rudy. Dość szybko staje się jasne, że sposobem na sukces jest skoncentrowanie wysiłków wydobywczych na asteroidach zawierających najcenniejsze surowce i uczynienie z jednej asteroidy centrum dowodzenia, przystosowanego do budowy statków kosmicznych oraz wyposażenia jej w kilka dużych magazynów. Potem na asteroidach górniczych można postawić teleportery rudy, by przenosić ją na tę centralną asteroidę, aby tam została przetworzona na statki kosmiczne lub sprzedana TetraCorpowi. Ale oznacza to, że co kilka minut trzeba odbyć rundkę po wszystkich swych asteroidach, kliknąć na każdej z nich na teleporterze, kliknąć na ikonie wyboru miejsca przeznaczenia, wybrać swą centralną asteroidę, kliknięciem zatwierdzić wybór, a potem, poruszając się w górę i dół po liście minerałów, teleportować je, kliknięciem zatwierdzić polecenie, by móc to samo powtórzyć na kolejnej asteroidzie. Gdy masz około 10 asteroid, gwałtownie staje się to nudne, więc przydałaby się jakaś metoda zautomatyzowania tej czynności, albo przynajmniej asteroida mogłaby pamiętać i używać jako wartość domyślną miejsce ostatniej przesyłki.

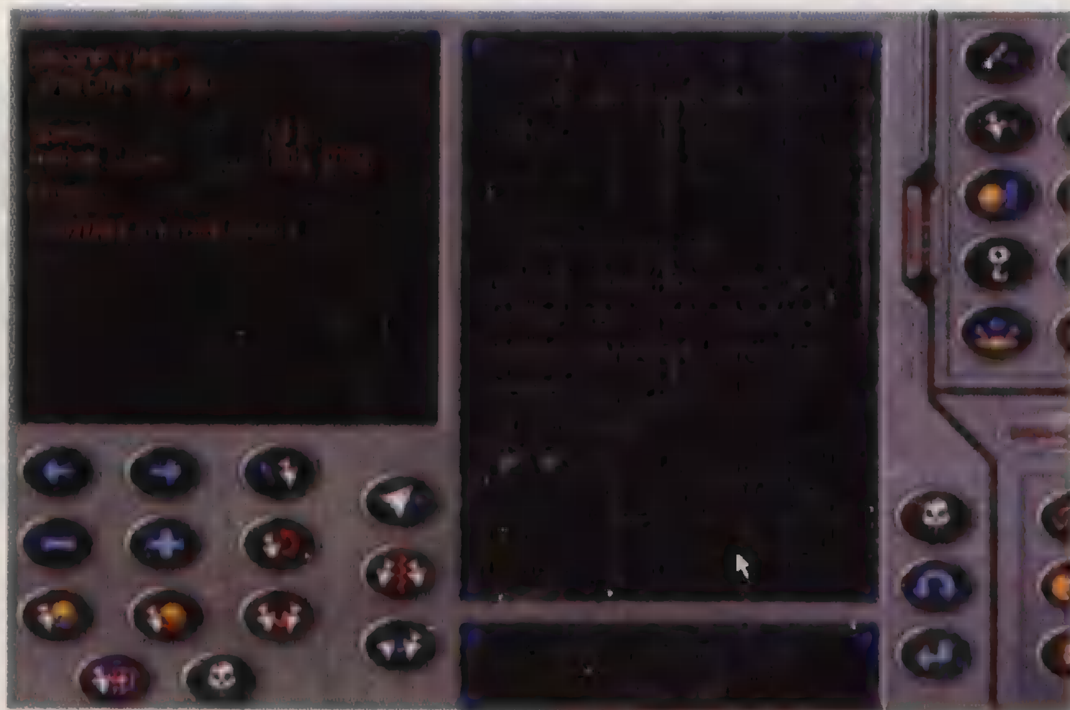
Ale ponieważ dzieje się tu o wiele więcej – bo gdy skończysz jedno, to zaczyna się wydarzać coś nowego – praktycznie niemożliwe jest przerwanie rozgrywki we *Fragile Allegiance*. Zawsze tylko kilku sekund brakuje Ci do skolonizowania następnej asteroidy, albo możliwości zbudowania nowego typu rakiety, albo przybycia Twojej floty do wrogiej asteroidy, albo przybycia *Transportera Federalnego*, który dostarczy Ci masę forsy. To się przyczepia, podobnie jak *Colonization* lub *SimCity*, ale sama rozgrywka jest odmienna, dzięki swym flotyllom statków kosmicznych i obcym rasom. Poza bezsensownymi ikonami, użyty tu interfejs jest cudowny, wydając ten typ żwawych bipów i pisków, jakie powinny wydawać komputery na tym etapie rozwoju w XX wieku. I nawet po wielu dniach spędzonych na grze odkrywasz wciąż nowe sposoby rozgrywki, nowe bronie i nowe sztuczki.

Wiem, że to była przeraźliwie nudna recenzja. Ale wyobraźcie sobie jej całkowite przeciwieństwo – coś naprawdę ekscytującego i chwytliwego – to właśnie jest *Fragile Allegiance.* O niewielu grach na PC można szczerze powiedzieć, że są warte swej ceny, ale o tej z pewnością można. Za każdą wydaną na nią złotówkę da Ci ona więcej godzin rozrywki niż jakikolwiek inny produkt kultury zachodniej. Zapewnij sobie tylko zaciszny kącik, by móc w nią pograć.

JONATHAN DAVIS



Ambasador Fong ma skłonność do irytacji i warto byłoby chwycić ją za ramiona i zdrowo potrząsnąć.



Przyjrzyj się naszej potężnej flocie. Nie pociągnie ona długo, bo floty Obcych są często jeszcze potężniejsze.

PC GAMER OCENA

Na jej opanowanie potrzeba wieków i niezwykłego skupienia. Ale wciąga całkowicie.

91%

Lords Of The Realm II

Wydawca	Sierra
Producent	Impressions
Dystrybucja	IPS
Format	CD-ROM
Cena	tel.
Minimalne Wymagania	486/66
	8MB RAM, SVGA
Rekomendowane	Pentium, 16MB RAM
Karta Dźwiękowa	SB i kompatybilne
Data Wydania	Luty





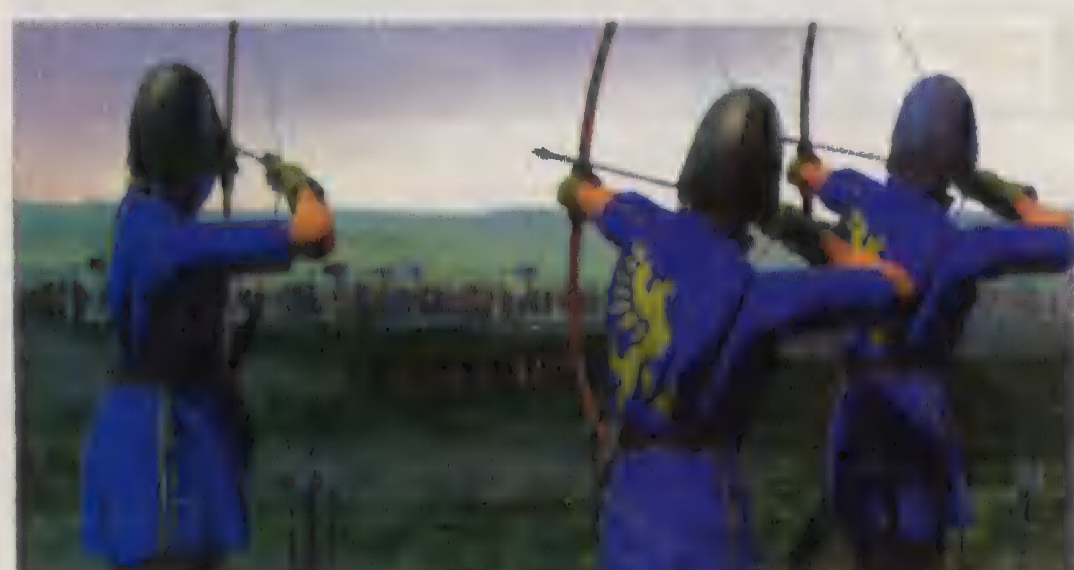
Kliknij na swym mieście, a uzyskasz szczegółowy raport gospodarczy. Idzie Ci dobrze w kamieniołomach, ale farmy mleczne cierpią na brak siły roboczej.



Oblężenie! Obrońcy zamku szykują ciepłe powitanie swym nieproszonym gościom.

Podział

Lords Of The Realm 2 zgłasza roszczenia do korony gier strategicznych.



Jest rok 1268, miejscem akcji jest „Wesoła Anglia" rozbita na mozaikę drobnych baronii, w których Ty i reszta szlachty gracie w „To ja jestem Królem na zamku, a ty jesteś brudną kanalią". W feudalnej Anglii jest jeden sposób, by to rozstrzygnąć – krwawa wojna o sukcesję tronu. Panowanie ma swe źródło w łasce Boga, który, o dziwo, sprawia wrażenie, że swym błogosławieństwem obdarza tego ze szlachty, który jest najsprawniejszy w wyrzynaniu pozostałych i zagarnianiu ich ziem. I miejmy nadzieję, że będziesz nim Ty.

Gdy wygaśnie już wprowadzające w scenerię intro, pełne znoju wieśniaków i jatek pola bitwy, Twoim bezpośrednim odruchem jest przyjęcie osobowości łączącej ciemniejsze strony Szeryfa z Nottingham i Iwana Groźnego. Wielcy władcy średniowiecza raczej nie byli cenieni za swą sympatię do praw Człowieka czy reformy opieki społecznej, więc mając to na uwadze zacząłem traktować swych wieśniaków w sposób średniowieczny: trzymając ich w głodzie i gnoju pozostałym po wiosennym rozrzucaniu obornika; batożąc ich na śmierć w kamieniołomach; wprowadzając podatki na wszystko, od posiadania dzieci począwszy, a na nieposiadaniu dzieci skończywszy; a także zaganiając każdego zdatnego chłopa do mej „ochotniczej" armii w charakterze „mięsa dla strzał".

Mimo że traktowałem ich jak psy, moi wieśniacy wcale nie podziwiali mojego światłego przewodnictwa i w większości emigrowali, a pozostała buntownicza garstka Watów Tylerów (Wat Tyler to XIV-wieczny przywódca



Obrońcy zajmują ostatnie pozycje wokół swego sztandaru. Gdy zostanie on zdobyty, zamek padnie.







wielkiego buntu chłopskiego w Anglii – przyp. tłumacza) sformowała coś w rodzaju prostackiej Partii Bolszewickiej – bez najmniejszego szacunku obracając swe widły przeciw mnie. Zadecydowawszy, że powinni odebrać małą lekcję dyscypliny, wysłałem przeciw nim moje elitarne pułki ciężkozbrojnych rycerzy i wyrżnąłem wielu z nich. Zaprawdę, utarłem nosa tym buntowniczym psom. Tyle tylko, że to gorzkie lekarstwo miało lekki skutek uboczny – kompletne wyludnienie całego hrabstwa – i z żalem musiałem zacząć brać pod uwagę ten przysłowiowy kolec w zadku każdego despoty – czynnik zadowolenia społecznego.

Tak to zwykle jest: uszczęśliw swoich ludzi, a oni będą się mnożyć, iść w niewolę i umierać, by usadzić Cię na tronie. Ale aby utrzymać ich miłość, musisz być zaskakująco liberalny.

Na początku swego szlaku bojowego jesteś drobnym władcą pojedynczego niewielkiego hrabstwa, które na mapie strategicznej pojawia się z niewielką ilością grafiki, obrazującej Twoje pola, osady, przemysł i armię (spójrz do ramki). Stąd możesz szpiegować swoich konkurentów, wysyłać swe armie na sąsiednie ziemie i tura po turze zarządzać swoją gospodarką. Kraj zmienia kolor wraz ze zmianą pór roku – surowa szarość zimą, błyszcząca złocistość jesienią itd.

Głównymi instrumentami Twojej polityki gospodarczej są: żywność, podatki i służba wojskowa. Jedzeniem napełniaj brzuchy swych ludzi, a podatki i pobór utrzymuj na niskim poziomie, a poddani wynagrodzą Ci to rozmnażając się. Gdy ludności zacznie przybywać, możesz zacząć myśleć nad rozszerzeniem podstaw swej potęgi przez zgarnianie nadwyżek siły roboczej do przemysłu i wojska.

W praktyce wykonuje się to za pomocą wszelkiej maści suwaków, które pozwalają Ci szybko wyważać proporcje siły roboczej między rolnictwem a przemysłem. Jeśli chcesz, to możesz zakasać rękawy i przyłożyć ręki do zarządzania w skali mikro szczegółowym rozmieszczeniem swych poddanych. Jeśli władasz mądrze, to wkrótce zaczniesz uprawiać więcej pól, co pozwoli wyżywić wzrastającą ludność, napełnić kufry wpływami z podatków i wprawić koła przemysłu w szybsze obroty, co pozwoli wyposażyć w nowoczesną broń potężne armie, które powołasz.

Przeciwko Tobie stają diabelskie siły prawa Murphy'ego oraz koszmarna galeria sterowanych przez komputer przeciwników, a mianowicie biskup, rycerz, baron i hrabina. Tak zwane zdarzenia losowe, jak czarna śmierć, która dziesiątkuje Twą ludność, i susza, która niszczy Twe pola uprawne, zachęcają Cię do jak najszybszego zróżnicowania gospodarki. Swoje rolnictwo ochraniasz przez stosowanie gospodarki mieszanej, czyli hodowlę bydła i uprawę zbóż, natomiast napływ siły roboczej zapewni Ci aneksja neutralnych hrabstw. A

„Nieuniknione jest, że od miecza zginiesz."

Przejdź przez księstwo po lewej

Nim zostaniesz uznany za władcę Królestwa, musisz spróbować czy zdołasz poprowadzić mniejszą feudalną posiadłość, jak Wiltshire. Następnym przystankiem jest Kornwalia.



Jedna z Twych armii. Wyślij ją na tereny neutralne.

Wielka jama oznacza, że możesz stąd brać kamień na budowę zamku.

Pola wskazują, że wykorzystujesz je rolniczo oraz swój stan.

Prosty zamek. Tu się wycofaj, gdy sąsiedzi zrobią się niemili.

Przesuń ten suwak dla podzielenia poddanych między przemysł i rolnictwo.

Miasteczko, Twoja siedziba. Jeśli je stracisz, to przegrałeś grę.

W osadach są poddani. Podpal wrogów dla rozrywki.

Wskaźniki sukcesu. Wszyscy szczęśliwi=wzrost zaludnienia=siła.



Twa dumna i sławna armia maszeruje na wojnę. Damy nauczkę tym podłym kornwalijskim psom.



Oops. Nie wszystko poszło zgodnie z planem. Nauczka, nie zaczepiać podłego kornwalijskiego psa.

konieczność utrzymywania stosunków z czterema przeciwnikami pozwala na nieco dwulicowości dzięki opcji dyplomatycznej. Jeśli zaczniesz działania wojenne z jednym z sąsiadów, to często możesz zawrzeć przymierze z innym szlachcicem, dla zapobieżenia katastrofalnej wojnie na dwa fronty. Zwykle wystarczy symboliczny mieszek złota oraz czołobitny komunikat sławiący ich majestat, a potem możesz ich błagać o zaatakowanie waszego wspólnego wroga. Aczkolwiek deklaracje przyjaźni nie kosztują zbyt wiele...

Jednakże średniowieczna doktryna polityczna nigdy nie odbiegła zbyt daleko od zasady, że „siła jest prawem", więc nieuniknione jest, że od miecza zginiesz. Odmiennie od drobiazgowej części zarządzania, bitwy rozgrywają się w czasie rzeczywistym, a la *Warcraft*, chociaż są to krótkie awantury przypominające walkę pionków na planszy.

O ile Twoi kowale dobrze pracowali, będziesz mógł obsadzić pole pułkami pikinierów, łuczników, rycerzy, pałkarzy i innych oraz zgrają wcielonych siłą chłopów. Odmiennie niż w *Warcraft*, tu zajęcie odpowiednich pozycji i wykorzystanie w bitwie przewagi terenowej decyduje o wszystkim, gdy próbujesz wieśniakami i pikinierami osaczyć siły wroga w wąskim przesmyku, jednocześnie szpikując ich strzałami i oskrzydlając rycerzami. Wygląda na to, że ten mariaż walki w czasie rzeczywistym z rozgrywanym w stylowych turach zarządzaniem jest główną przyczyną wad *LOTR2*.

Na przykład we fragmentach bojowych *LOTR2* głównym punktem oporu jest obleganie zamku. Siły wroga biegają po wałach, wylewając na Twoje wojska wrzący olej, a Ty atakujesz mury głazami i wieżami oblężniczymi. To straszliwy pomysł, ostateczne stadium wandalizmu, ale rodzaje oddziałów są zbyt mało zróżnicowane i gdy minie oczarowanie nowością, stwierdzisz, że jeśli widziałeś jedno oblężenie, to tak jakbyś widział wszystkie. I od tej chwili bitwy stają się kwestią narastającego rozdrażnienia dość prymitywną grafiką i dwuklatkową animacją.

> *„Trzeba wyznać, że zbyt wcześnie wystrzeliwuje ona całą amunicję."*

Aczkolwiek, jeśli podejdziesz do *LOTR2* i zechcesz wiedzieć, dlaczego nie jest ona wspaniałą grą, to trzeba wyznać, że dlatego, iż zbyt wcześnie wystrzeliwuje ona całą amunicję. Odmiennie od innych opartych na turach grach, jak *Civilization*, nie ma nieskończonych dróg rozwoju techniki albo narodów, w które można się wcielić, albo całkiem odmiennych sposobów rozgrywania gry. Kończąc pierwszą rozgrywkę, bawiłeś się już wszystkimi rodzajami broni, korzystałeś ze wszystkich zasobów, zagarnięcie większego obszaru jedynie nadmiernie rozdyma Twoje wojska, a przede wszystkim jest tu tylko jedno nowe bogactwo, jakie można osiągnąć przez ekspansję i nie ma tu nic do badania, poza zamkami. Budowa zamków jest jedyną częścią *LOTR2*, której nie możesz poznać w pełni w kilku pierwszych rozgrywkach. Ale jest ich tylko pięć, a wspaniały Zamek Królewski możesz zobaczyć w pojedynczej rozgrywce dowolnej.

Nowe poziomy oferują jedynie większe mapy i nie wymagają większych zmian w taktyce. Oczywiście, możesz jedynie odzierać z bogactw zdobyte tereny, zamiast je zagospodarowywać, wykorzystywać kupców i najemników do pokrycia swego deficytu handlowego czy prowadzić wojnę gospodarczą, rabując pola wroga zamiast wdawać się w starcia z jego wojskami, ale takie zajęcia nie zmieniają ograniczeń gry, która zamyka wszelkie drogi eksploracji i badań.

LOTR2 postawiła stopę w obozie Warcrafta, jak i *Civilization*. Na nieszczęście nie przychyliła się na żadną ze stron. W efekcie, choć nastrojowa i zajmująca, nie ma tej wciągającej głębi *Civilization*, ani radosnego wyścigu zbrojeń Warcrafta.

MARK DONALD

PC GAMER OCENA

Śmiała gra strategiczna, która próbuje schwytać dwie sroki za ogon i w końcu siada między dwa stołki.

79%

Clandestiny

Wydawca	Electronic Arts
Producent	Trilobyte
Dystrybucja	IPS
Format	CD-ROM
Cena	145.00
Minimalne Wymagania	P60
	8MB RAM, Windows 95
Rekomendowane	16MB RAM
Karta Dźwiękowa	SB i kompatybilne
Data Wydania	Styczeń



Sporo chytrych łamigłówek, połączonych ze wspaniałą grafiką. Cóż za osobliwe rozwiązanie.

Dawna

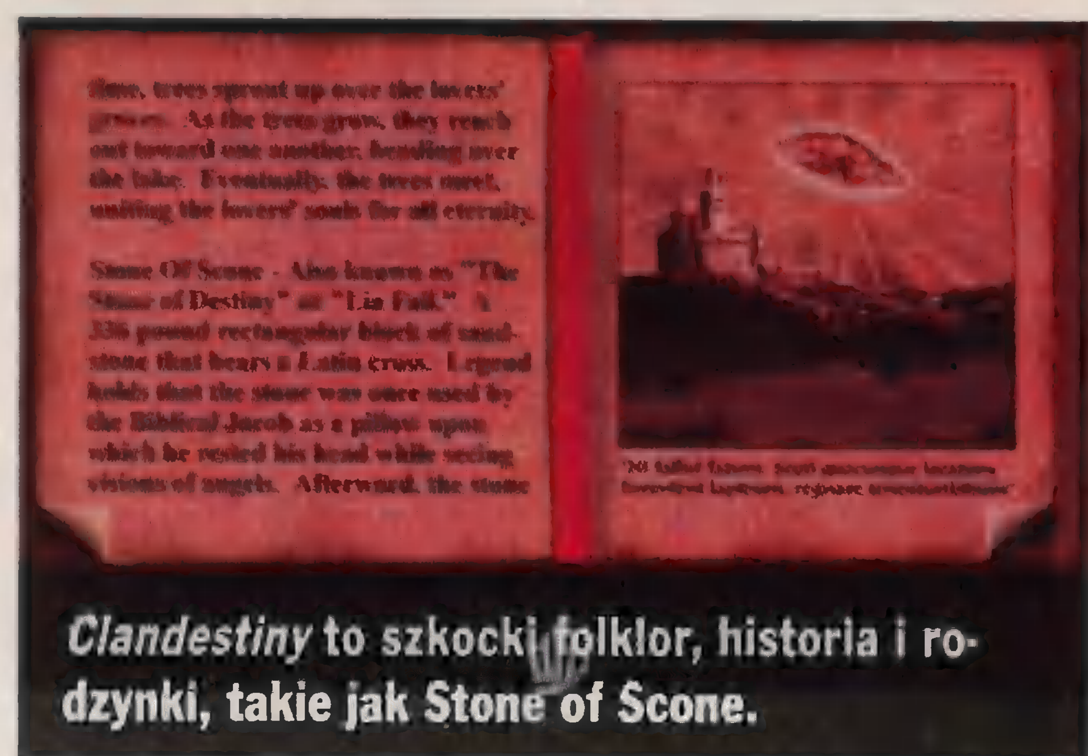
Szkocja przeżywa właśnie swój renesans. Irvine Welsh, Braveheart itd. Zakwalifikowała się nawet do rozgrywek piłki nożnej, odniosła jedno zwycięstwo i przegrała 2:0 ze swym odwiecznym wrogiem. Ach, te spokojne dni. No, ale dość tego. To, na co właśnie patrzymy, jest w stanie przyprawić najtęższego nawet Anglika o mdłości. Szkocja dostała główną rolę w nowym przedsięwzięciu Trilobyte, *Clandestiny.*

Pamiętacie Trilobyte? Ludzi, którzy zaszokowali świat z *The 7th Guest*? To przez nich musieliśmy czekać na jego następcę, który miał dostarczyć równie mocnych wrażeń. Tak się jednak nie stało. No tak, tym razem, uwaga, uwaga, zrobili to według tej samej recepty, łącznie z kiwającą dłonią, pulsującym mózgiem i toczącym się oczkiem.

> *„Lepiej nie pokazuj tej gry swoim pociechom."*

Clandestiny jest czymś w rodzaju kreskowej fantazji, zanurzonej w szkockim folklorze owianym mgłą majestatyczności. Wyrwany ze snu ukazuje się Graeme („Pochodzę z długiej linii bardzo szczęśliwych nieudaczników"), by domagać się swych praw do tytułu trzynastego lorda MacPhile. Duży błąd, i on o tym wie. Szkoda, że jego żona nie: „Czy już mówią o mnie per: pani Lordowa?"

Przywiązanie do detali jest nieskazitelne. Grafika pełna jest zmysłowości i dramatycznej wprost precyzji. Niby to samo, co *The 7th Guest* i w dodatku zrobione już pięć lat temu, ale cóż z tego? Po co ukręcać łeb gęsi znoszącej złote jajka? Pewne elementy zostały zmienione: można wybierać spośród trzech różnych poziomów i szeregu podobnych im ekspedycji, by przyspieszyć rozwój zdarzeń. Jako dodatek do znanych gestów, zapraszająco kiwająca rączka może pomóc Ci cofnąć się do wejścia pomieszczenia lub obrócić się o 180 stopni. Co ciekawe, zrezygnowano z płynnego przesuwu ekranu na rzecz szybko ładowanych scen statycznych. Trzeba się do tego przyzwyczaić, ale w większości przypadków będziesz i tak dobrze poinformowany dzięki mapie.

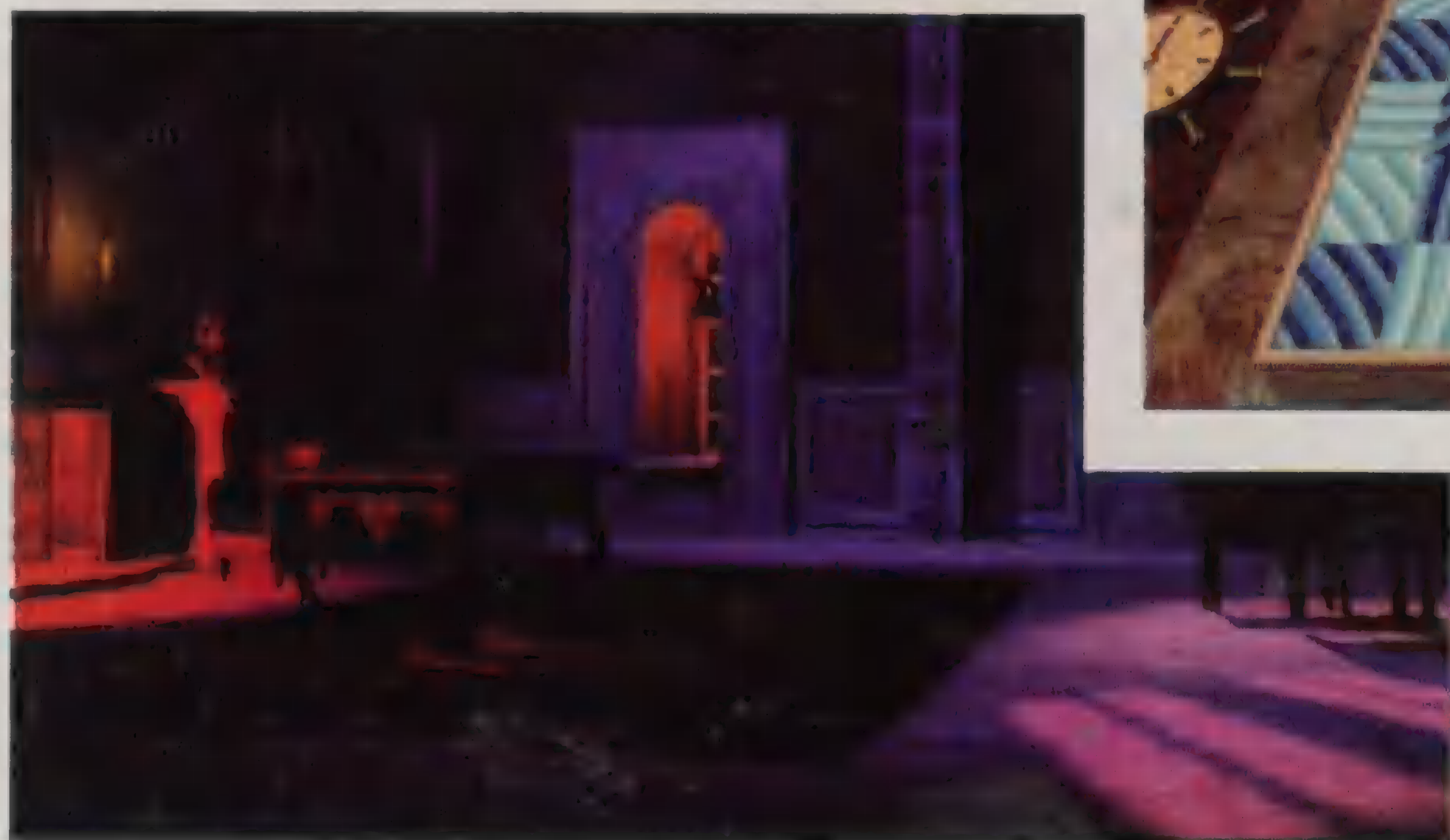


Clandestiny to szkocki folklor, historia i rodzynki, takie jak Stone of Scone.

Można pomyśleć, że to zwykła kreskówka, jednak Trilobyte wcale nie zmiękło. Lepiej żeby Twoje pociechy tego nie widziały, by nie przyśniły im się beznogie duchy i węże baraszkujące po ludzkich oczodołach.

Jeśli natomiast gra Ci się spodoba, to z pewnością dowiesz się o tym jako pierwszy. I chociaż nie ma w niej nic oryginalnego i nowatorskiego, wyczuwa się pewien urok. Prezencja jest doskonała, zagadki trudne – ale bez przesady – i ostatecznie jest to ciekawe doświadczenie. Pora więc na *Clandestiny.*

DAVE WOODS





(Powyżej) Łamigłówka typowa dla Trilobyte: Czy potrafisz doprowadzić statek do lądu? (Lewo) Przytulne na pierwszy rzut oka zamczysko MacPhile kryje w sobie mroczny sekret.

PC GAMER OCENA

Łamigłówki. Cudowna grafika, zagadki, świetny dźwięk i przedziwne uczucie deja vu. I jeszcze więcej łamigłówek.

79%



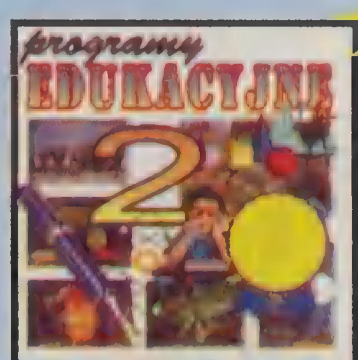
ALBION®

CD-ROM po polsku!



NOWOŚĆ 25zł

Programy Graficzne 2
Przeglądarki, tworzenie aplikacji multimedialnych, efekty video, konwertery plików...



NOWOŚĆ 25zł

Programy Edukacyjne 2
Zbiór programów do nauki historii, biologii, chemii, jęz. obcych...



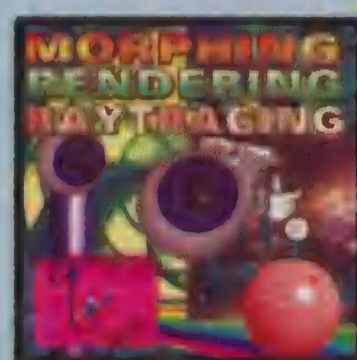
NOWOŚĆ 35zł

Kliparty
Bogaty zbiór klipartów na każdą okazję (wmf, gif, bmp)... również cdr z polskimi motywami.



NOWOŚĆ 25zł

Polskie Programy Użytkowe 2
Zbiór wyłącznie polskich programów: edukacja, słowniki, atlasy, programy f-k, encyklopedie... przydatne w szkole, biurze i domu.



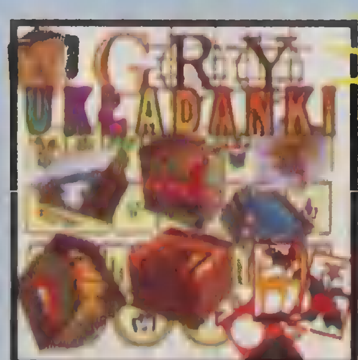
NOWOŚĆ 25zł

Morphing, Rendering, Raytracing
Zbiór programów do wszechstronnej obróbki obrazu.



NOWOŚĆ 25zł

Gry sieciowe
Wyścigi, strzelanki, gry strategiczne, przygodowe... z możliwością gry w sieci, przez modem lub na jednym komputerze.



NOWOŚĆ 25zł

Gry Układanki
Bogaty zbiór układanek, puzzle, mah-jong, klocki i inne...



NOWOŚĆ 25zł

Gry Labiryntowe
Gry labiryntowe, korytarzowe, dobra orientacja i logiczne myślenie są tu nieodzowne.



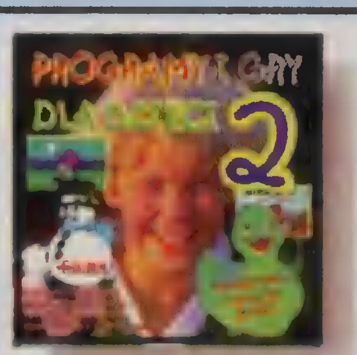
Ponad 3000 opisów płyt CD-ROM, wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta, podział płyt na kategorie, dodatkowa grupa "płyty polskie", dźwięk.

Multimedialny Katalog Płyt CD-ROM 39zł



Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki...

Gry i zabawy dla najmłodszych 1, 2 25zł



Programy do nauki języków obcych, matematyki... oraz mówiące książeczki, kolorowanki, gry.

Programy i gry dla Dzieci 1, 2 25zł



Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.

Język Angielski 25zł



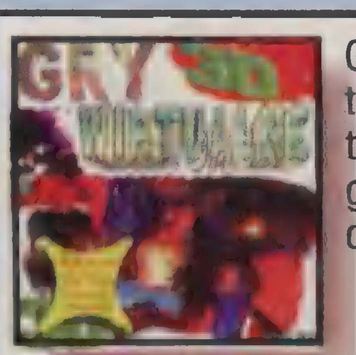
Słowniki, nauka gramatyki, pisowni, testy, zagadki, ćwiczenia, itp.

Język Niemiecki 25zł



Kilkadziesiąt gier strategicznych: wojennych, kolonizacja planet, zarządzanie firmą.

Gry Strategiczne 25zł



Gry w stylu DOOM, trójwymiarowe, wirtualne z doskonałą grafiką i efektami dźwiękowymi.

Gry Wirtualne 3D 25zł



Formuła, gokardy, motocykle, szybkie samochody, wyścigi konne i inne...

Gry Wyścigi 25zł



Wspaniałe gry przygodowe, nieznane krainy, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...

Gry Przygodowe 25zł



Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy...

Gry Sportowe 25zł



Kilkadziesiąt gier, w których siła intelektu decyduje o zwycięstwie.

Gry Logiczne 25zł



Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...

Symulatory 25zł



Kolekcja 10 płyt, z których każda zawiera 650 MB! wspaniałych gier z doskonałą grafiką i dźwiękiem m.in. gry wirtualne, przygodowe, strategiczne.

Top Gry 1-10 25zł



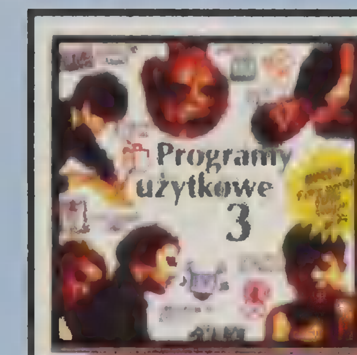
Nauka alfabetu, kolorowanki, znane postacie z bajek, gry i zabawy specjalnie pod Windows '95.

Windows 95 dla Dzieci 25zł



Zestaw wspaniałych gier przygodowych, labiryntowych,... pod Windows 95.

Windows 95 Kolekcja Gier 25zł



Kolekcja 3 płyt, na których znajdują się m.in.: przepisy kulinarne, kalendarze, finanse, astronomia, pełna wersja polskiego programu µicro/OS..

Programy Użytkowe 1 - 3 25zł



Przeglądarki, programy do tworzenia, obróbki i konwersji plików dźwiękowych...

Dźwięk- programy użytkowe 2 25zł



Zestaw 3 płyt:
1 CD - gry strategiczne, 2 CD - gry przygodowe, 3 CD - gry pod Windows 95.

Gry dla Każdego 1-3 11,90



Mapy nieba, animacje ruchu planet, informacje o gwiazdach, horoskopy...

Astronomia i Astrologia- Programy 25zł



Prawdziwy gąszcz korytarzy, komnat wymaga doskonałej orientacji i refleksu.

Gry Komnatowe -Arcade 25zł



Gry trójwymiarowe, zręcznościowe, przygodowe, strategiczne, symulatory, strzelanki... tylko dla DOS,

Kolekcja gier dla DOS 25zł



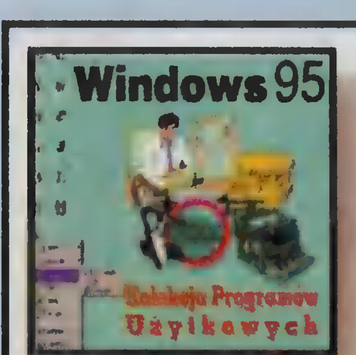
... kody źródłowe, procedury, biblioteki, narzędzia, programy do testowania parametrów komputera, konwertery...

Narzędzia Programisty 25zł



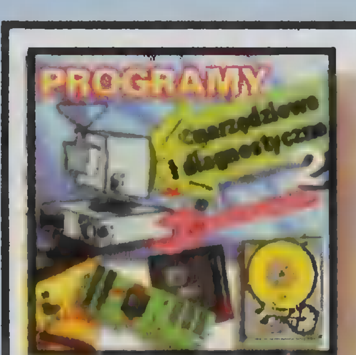
Najnowsze programy do Internetu, tworzenia stron WWW, obsługi protokołu TCP/IP, FTP, TELNET, NETSCAPE...

Odkryj Internet 25zł



Programy użytkowe dla domu, szkoły i biura tylko pod Windows 95, m.in.: budżet domowy, progr. graficzne, dla dzieci, edytory...

Win 95 Kolekcja Programów Użytkowych 25zł



Przeglądarki, zarządzanie plikami, pamięcią, obsługa fax/modemu, programy diagnostyczne...

Programy Narzędziowe i Diagnostyczne 2 25zł



Programy do tworzenia, obróbki zdjęć, klipartów, grafiki pod Windows 95.

Windows 95 Programy Graficzne 25zł



Edytory i konwertery dźwięku, odtwarzacze, MID, MOD, WAV pod Windows 95.

Windows 95 Dźwięk 25zł



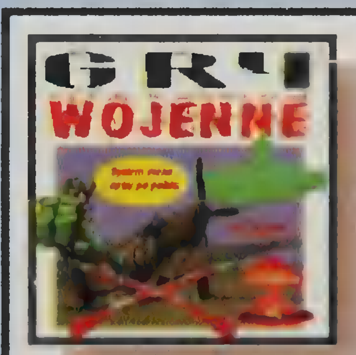
Zestaw gier w których najistotniejszy jest refleks i spryt gracza.

Gry Zręcznościowe 25zł



Black Jack, ruletka, jednoręki bandyta, gry w kości, skat, poker, automaty komputerowe...

Gry Hazardowe 25zł



Rozgrywanie historycznych bitew, symulatory śmigłowców, statków, strzelanki ...

Gry Wojenne 25zł

Gry Karate	25 zł	Gry Tetris	25 zł	Kolekcja Gier dla Windows	25 zł	Programy Graficzne	25 zł
Gry Planszowe	25 zł	Gry w Karty	25 zł	Polskie Programy Użytkowe 1	25 zł	Programy Multimedialne	25 zł
Gry Strzelanki	25 zł	Gry w Szachy	25 zł	Windows 95 Programy Narzędziowe	25 zł	Programy Biurowe	25 zł

ZAPOWIEDZI: PUZZLE DLA DZIECI, KOLOROWANKI DLA DZIECI, BAJKI.

CENY Z VAT

Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

PYTAJ W NAJBLIŻSZYM SKLEPIE KOMPUTEROWYM LUB ZAMÓW U NAS.



Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 20 77 do 79 w. 237, 238
tel. kom. 090 386 126 (HOT LINE)
fax (071) 44 82 16
E-Mail: albion@albion.pl
SPRZEDAŻ DETALICZNA: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO DOKŁADNY CENNIK !!!

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową hurtową i detaliczną.
Wysokie rabaty dla sklepów i hurtowni.

www.albion.pl

oraz KILKASET TYTUŁÓW m.in.:

Smurfy PL	139	Proste Drogi	85	World of MPEG	35
Image Library 1,2,3	19	Video English Genius	80	Megarace 2	135
Encyklopedia PWN	240	Jak to działa?	169	Linux Programs	29
Multimedia Music Box	19	Time Commando	134	SuperMemo-Power Pack	220
LewLeon	99	OS/2 Master	18	Dyktando	79
Moje pierwsze ABC	89	World of DTP	35	Assassin 2015	146
				Erotyka	od 20

Lew Leon

Wydawca	CD Projekt
Producent	CD Projekt
Dystrybucja	CD Projekt
Format	CD-ROM
Cena	99.00
Minimalne Wymagania	486DX2/66, VGA
	8MB RAM, x2 CD-ROM, MS-DOS 5.0
Rekomendowane	x4 CD-ROM, SVGA, Win 95
Karta Dźwiękowa	SB, GUS
Data Wydania	Już jest

Leo powiedz, powiedz, jaki z ciebie zawodowiec... Ups, to chyba nie ta bajka.

W '96 roku wiele się działo na rodzimym rynku komputerowym. Mam Pojawiły się spolszczone wersje gier *Deus*, *Smerfy*, miała miejsce premiera długo oczekiwanej *AD 2044*, która od razu stała się hitem.

Jakby tego było mało, doszła jeszcze nowa polska gra *Lew Leon*. Jest to zręcznościówka z prawdziwego zdarzenia. Wspaniała grafika, rodem z filmu rysunkowego (trochę a la *Jacek i Placek*), jajcarskie animacje, mnóstwo różnorodnych postaci, świetne udźwiękowienie.



Bohaterem gry jest Lew Leon, którego ze wspomnianym zawodowcem łączy to, że musi eksterminować napotykane na swej drodze kreatury, starające się wszelkimi sposobami przeszkodzić mu w wędrówce. A tak poza tym, Lew jest bardzo sympatycznym zwierzątkiem i mądrym królem zwierząt w krainie zwanej Lwim Archipelagiem.

Z intro (30 MB) dowiadujemy się, jak to podstępni antymonarchiści ukradli insygnia władzy (koronę), bez których żaden szanujący się monarcha nie będzie rządził krajem. Tak więc Leon wyrusza (a my razem z nim), by ukarać niegodziwców i odzyskać klejnoty rodzinne ...hmm, królewskie, a przy okazji zwiedzić kawałek świata. A do zwiedzania jest sporo: dżungla, skuty lodem biegun, średniowieczne zamczysko, pustynia, starożytne piramidy, podmorskie głębiny i spoczywające na ich dnie wraki pirackich statków. Lew przemierza te krainy pieszo, płynąc, za pomocą różnych wierzchowców (np. konik morski), a nawet balonem. Każda z wysp Archipelagu jest odrębnym etapem, w skład którego często wchodzi kilka podetapów. W sumie mamy do przejścia 12 leveli, połączonych śmiesznymi animowanymi filmikami. Każdy etap ma swój indywidualny styl graficzny. Także każda z postaci (jest ich ponad 80) występujących w grze wyposażona jest w kilka rodzajów animacji. Wystarczy przyjrzeć się Leonowi, kiedy przez dłuższy czas nie wykonuje on żadnej czynności: słuchanie walkmana to tylko niewielka część jego repertuaru. Przeciwnicy, zanim zostaną wyeliminowani z gry, zachowują się bardzo zabawnie, np. sęp zeskakuje z drzewa na spadochronie, małż macha białą flagą, a ryba piła kruszy swój oręż. Mimo że grafika jest w VGA (low res, 256 kolorów), w niczym to nie umniejsza atrakcyjności tej zręcznościówki. Ręcznie malowane tła, niezależnie przesuwane trzy plany gry, dopełniają obraz całości. Za oprawę muzyczną odpowiedzialna jest sława scen komputerowych: „Scorpik"

Gra zawiera elementy przygodówki. Często, żeby przejść dalej, należy użyć określonego przedmiotu, oczywiście po uprzednim odnalezieniu go (otacza je świetlista mgiełka). Miejsce wykorzystania danej rzeczy wskazują nam znaki z wizerunkami przedmiotów. Na końcu każdego etapu czeka nas rozprawa z tzw. „bossem", czyli z jednym ze zwierzaków, które ukradły koronę. Po pokonaniu go Leon odzyskuje jeden element monarszego nakrycia głowy. Jasne jest, że należy zdobyć wszystkie fragmenty korony, aby pomyślnie ukończyć grę. Nie jest to zadanie łatwe, gdyż nasz bohater jest strasznie „śmiertelny" zaś większość broni, które posiada, słabo skuteczne. Często nie można się zbliżyć dostatecznie do przeciwnika, by zadać cios, za to my możemy być bez problemu atakowani! Na lądzie możemy rzucać we wrogów owocami. Niestety, ich ilość jest ograniczona, dość często trudno je zdobyć i lepiej zachowywać je na „grubszego zwierza". Drugim poważnym utrudnieniem jest to, że autorzy postanowili być tradycyjni i nie umieścili w grze możliwości zapisu ani nawet kodów dostępu do poszczególnych leveli. Do dyspozycji mamy 5 żyć. Po stracie jednego z nich zostajemy przeniesieni na początek levelu albo do punktu tymczasowego zapisu (korona), jeżeli taki wcześniej minęliśmy. Jeżeli nie mamy już żyć ani kontynuacji (zyskujemy ją po znalezieniu berła), to wtedy następuje nieodwołalne game over. Mimo że gra jest bardzo fajna, to chyba nawet największy entuzjasta i pokojowo nastawiony gracz straci cierpliwość i nieźle się wkurzy, jeżeli po raz n-ty zostanie cofnięty na początek pierwszego etapu. Zdarzyło mi się też parę razy podczas gry, że postać lwa zatrzymywała się w jakiejś sekwencji ruchu i nic nie można było z nią zrobić (tło i inne postacie nadal poruszały się normalnie).

W pudełku z grą znajduje się książeczka do kolorowania oraz kalendarz na 1997 rok, niestety brak jakiejkolwiek instrukcji (nie ma nawet pliku tekstowego z wyjaśnieniami!), a to już moim zdaniem spore niedopatrzenie. Tak więc za plusy daję 85%, a za minusy tylko 60%, zaś średnia z tego, to końcowa ocena.

AGNIESZKA PROKOPIUK

Zawodowiec



PC GAMER OCENA

Gra cieszy oko swą starannie wykonaną grafiką rodem ze zwariowanych kreskówki, dostarczając także sporo emocji.

73%

63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105

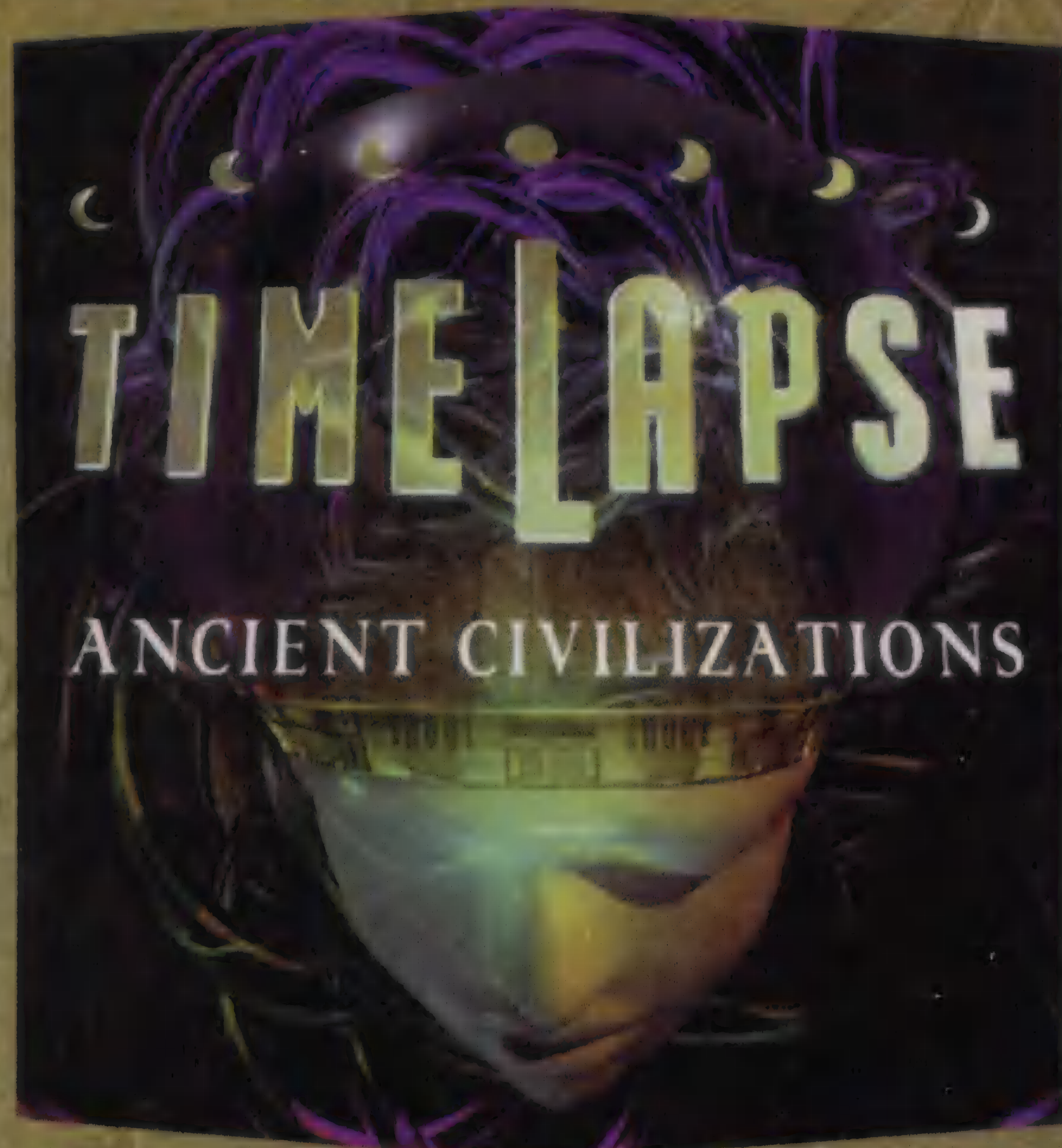


TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857





Świat starożytnych cywilizacji i ich wciąż nieodkrytych tajemnic. Wśród nich ta największa - Atlantyda. Podróże poprzez czas i przestrzeń to jedyna możliwość ukojenia dociekliwej natury człowieka.







fotorealistyczna grafika 3D, doskonałej jakości filmy w 16 mln kolorów, dziesiątki intrygujących zagadek

NOWE SZALEŃSTWO QUAKE

DARK HOUR

NIEZBĘDNA KOLEKCJA W PEŁNI NOWYCH POZIOMÓW DO QUAKE

WYMAGA ZAREJESTROWANEJ WERSJI QUAKE

Microforum

TECHLAND

Jesteśmy akcelera

Ten najnowszy bukiet kart graficznych 3D oferuje łatwiejsze granie, wyższe rozdzielczości i lepsze tekstury. Czy są więc zbawcami świata, czy raczej fałszywymi prorokami?

STEVE OWEN

Trójwymiarowa akceleracja jest jedną z tych technik, które stoją na boku przez osiemnaście miesięcy, cierpliwie czekając aż przyjdzie chwila, w której będą mogły wskoczyć na scenę, zaśpiewać i zatańczyć, a potem odejść po urywanych i, co tu dużo kryć, niepewnych oklaskach. Rok temu widzieliśmy kilka niezdecydowanych podejść ze strony Diamond z Edge i Creative Labs z 3D Blaster VLB, ale przypominały one jakieś koszmarne powtórki – opowiadając marne dowcipy i w ogóle obrzydzając Ci życie, o wiele za drogo liczyły sobie za bilety. Na przykład Edge była obiecująca, ale – by sensownie działać – wymagała Windows 95 i idiotycznie potężnego PC, za to nagradzała bogatych doskonałymi konwersjami *Virtua Fighter Remix i Panzer Dragon*. Ale niestety, nie napisano na nią żadnych więcej gier.

3D Blaster VLB pracował tylko na 486, ale również wymagał dużej mocy procesora, więc potrzebny był 486 100 MHz – tylko że wszyscy, którzy mieli takie pieniądze, kupowali wtedy Pentium. Dołączone gry były rozczarowujące, poprawa grafiki nominalna i, niestety, nie napisano na niego żadnych nowych gier.

Tak to wyglądało. Wszyscy czekaliśmy cierpliwie na pojawienie się nowej, ulepszonej, bielszej od bieli technologii 3D, gdy Microsoft nadmienił, że pracuje nad czymś zwanym Direct3D, co było częścią ich rewolucyjnego zestawu DirectX. Ale byłaby to nieco nudnawa wstawka, więc jeśli kogoś to interesuje, niech spojrzy do ramki zatytułowanej 'Na miejsca...'. Oczywiście nieuniknione przybycie czegokolwiek z Microsoftu oznacza, że pewnie stanie się to standardem – taka już jest siła dziedzictwa Gatesa. Opracowywanie kart 3D zostało trochę wstrzymane, bo każda z firm próbowała odgadnąć, jak będzie ostatecznie wyglądać Direct3D. Ponieważ jest to rozwiązanie software'owe, więc każda z firm mogła spokojnie opracowywać potrzebne jej kości, ale nie mogła do nich ukończyć sterowników software'owych. A właśnie te sterowniki są pośrednikami pomiędzy Direct3D a samymi kartami, dzięki czemu każda płytka może wykonywać odmienne prace – jedne obsługują oświetlanie w czasie rzeczywistym, inne polepszają tekstury – ale są one kompatybilne z Direct3D.

Niestety, Microsoft ciągle odwlekał realizację Direct3D, więc karty również były ciągle opóźniane. Technologia sprzętowa była już gotowa od jakiegoś czasu, ale ATI, VideoLogic czy Matrox trwały w zawieszeniu, aż Microsoft wypuści swe dzieło, by móc zrealizować swoje karty dla szerokiej publiczności.



Demo *Ants* z Apocalypse 3D jest pierwszą sugestią na ile dobre mogą być akcelerowane gry.



Zapowiadana *Ultim@te Race* (tak wiem, że to @ jest głupie) Mindscape'u tylko na Power VR.

Należy jednak pamiętać, że DirectX jest standardem programowym. Właśnie dlatego każda z ukazanych tu kart może być inna. Sposób, jaki wybrały na przyśpieszanie komend 3D, czyni je mniej lub bardziej efektywnymi. Niektóre z kart, by móc obniżyć swą cenę, pozostawiają część komend 3D do obsługi przez software. Więc na ile to możliwe, gdy na rynku jest raptem kilka gier 'prawdziwie' Direct3D, usiłowaliśmy sprawdzić prędkość, przy wykorzystaniu programów benchmarkowych Microsoftu, sprawdzając na ile są one dobre jako standardowe karty wideo 2D, a ogólnie patrząc, na ile sobie radzą z kilkoma grami 3D, wykorzystując jako przykłady *Monster Truck Madness* i *Hyper Blade*. To była straszna harówka i do końca życia nie chcemy patrzeć na żadne karty graficzne, ale z pewnością docenicie nasze wysiłki.

Mystique

780 złotych – Matrox

Zadziwiająco szybka karta graficzna Millenium Matroxu przez parę ostatnich lat wzbudzała zachwyt użytkowników najpotężniejszych pecetów, więc czuliśmy dreszczyk emocji rozpruwając, „bąbelkowaną" kopertę zawierającą ich kartę 3D.

Na wstępie Mystique może rozczarowywać, po prostu dlatego, że nadzieje związane

torami 3D z Azji



Na miejsca...

Microsoft naprawdę chce, by wszyscy mieli Windows 95, ale istniejemy my, uparci gracze, którzy utrudniają im życie. Bo gry zawsze były pisane pod DOS (pominąwszy *Sapera*, ale to się nie liczy), ponieważ korzystając z DOS-u programiści mają bezpośredni dostęp do hardware'u i mogą wykorzystać w pełni moc naszych PC. Z drugiej strony Windows chciałoby narzucić kontrolę swego faszystowskiego reżimu i, jeśli jesteś w grze, to musisz grzecznie poprosić, by każdorazowo móc pogadać ze swoim pecetem. Jeśli chcesz przesunąć jakiś obiekt na ekranie, to musisz poprosić Windows, by to dla Ciebie zrobiły. Jeśli chcesz wiedzieć, czy gracz nacisnął przycisk, to musisz zapytać o to Windows, ponieważ nie masz już kontroli nad klawiaturą. Pamiętaj jednak, że Windows, ponieważ są wielozadaniowym systemem operacyjnym, to wykonują równocześnie wiele różnych prac.

Więc jeśli Windows 95 zamierzały kiedykolwiek stać się poważną platformą dla gier, musiały zrezygnować ze swych niektórych uprawnień, aby zachować pewien stopień kontroli. By to osiągnąć, Microsoft ogłosił DirectX, zestaw API – zbiór komend, które mogą wywoływać gry, aby wykonać kawałki pracy. Na przykład kawałek DirectDraw pozwala przemieszczać po ekranie obiekty dwuwymiarowe, czyli to co jest potrzebne większości gier na Win95. DirectSound pozwala odtwarzać efekty lub muzykę bez przejmowania się tym, jaką kartę dźwiękową ma gracz. A Direct3D zawiera listę komend potrzebnych przy teksturowaniu, perspektywie, zmianie oświetlenia w czasie rzeczywistym. Pomysł w tym, że jeśli Twoja karta potrafi przyśpieszyć te rzeczy, to wspaniale, a jeśli nie, to Direct3D zrobi to software'owo. A więc każda z gier Direct3D powinna pracować na każdym PC z Windows95, lecz jeśli masz kartę akceleratora 3D wspomagającą Direct3D (jak wszystkie tu przedstawiane), to powinieneś zaznać większej szybkości, większej ilości szczegółów, większych rozdzielczości oraz być może jakichś efektów specjalnych, jak zmiany oświetlenia czy mgła.



z 3D są bardzo wygórowane. Należy pamiętać, że nawet jeśli wyda się 150 funtów (ok. 600 zł) na zakup nowej karty graficznej, w każdym przypadku (poza ofertą VideoLogic i Orchid) są to normalne karty graficzne 2D z pewnymi funkcjami 3D. A więc w rezultacie płacisz za niewielki wzrost prędkości. Natomiast Mystique jest dobrze warta swej ceny, jeśli dotychczas miałeś dosyć wolną kartę graficzną, bo jej osiągi w grafice 2D robią wrażenie. *Monster Truck Madness* przy użyciu Direct3D wygląda dosyć dobrze i osiąga przyzwoitą liczbę klatek SVGA na P100. Dołączony zestaw gier jest dość bogaty, szczególnie jeśli się weźmie pod uwagę, że nieakcelerowanej wersji *Destruction Derby 2* jeszcze nie ma, a *Scorched Planet* jest bardzo nowa. A *MechWarrior 2* wygląda ładnie.

Dołączone gry: *MechWarrior 2, Destruction Derby 2, Scorched Planet.*

Mystique 84%

3D Xpression 2

140 funtów – ATi

ATi wypuściła swoją kartę jeszcze w lecie, ale po skargach, że jest ona zbyt wolna, wprowadziła wersję 2, która korzysta z tego samego chipu Rage 3D, lecz zawiera kilka innych szybszych elementów, które przyśpieszają jej pracę o około 30%. Chwała



Bogu obniżono też cenę. A na płycie znalazło się jeszcze coś – wyjście TV, które pozwala podłączyć peceta do telewizora i mieć radość z rozgrywki na wielkim ekranie. Dobry pomysł, który długo musiał torować sobie drogę. Podobnie jak w Mystique, osiągi 2D są dobre, natomiast 3D nie jest doskonałe i nie ma porównania z osobnymi kartami 3D (Apocalypse i Righteous). Dołączone gry nieco rozczarowują. *Wipeout* nigdy nie była dobrą grą, niezależnie co o tym mówi James, a *Assault Rigs* nie wygląda o wiele ładniej czy szybciej. *MechWarrior 2* wygląda tak, jak wszystkie inne akcelerowane wersje.

Dołączone gry: *MechWarrior 2, Wipeout, Assault Rigs.*

3D Xpression 2 87%

3D Blaster

199 funtów – CreativeLabs

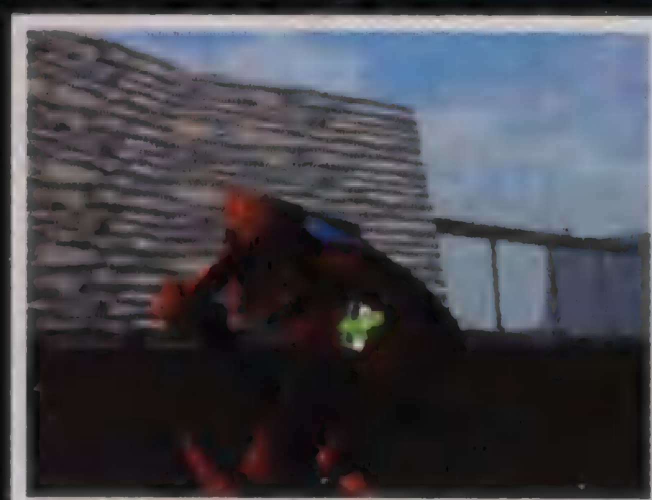
Wyższa cena tej karty, w porównaniu z Mystique i 3D Xpression, może wynikać z 4 MB pamięci wideo (inne mają tylko 2 MB). Jest to maksymalnie pomocne nie tylko w 2D, gdzie można uruchomić Windows w rozdzielczości 1024x768 w 16.7 mln kolorów, ale przede wszystkim w 3D, gdzie pamięć jest wykorzystywana również do przechowywania tekstur. Karty ATi i Matroxa (obie mogą być rozszerzone do 4 MB za jakieś 50 funtów) mają skłonność do drżenia przy obiektach teksturowanych, wy-

Grająca dziwka

Activision musiała zrobić niezły majątek na wypuszczeniu tych kart graficznych. Specjalnie akcelerowane wersje *MechWarrior 2* były dołączone do Apocalypse 3D, Velocity 3D, 3D Xpression, Righteous 3D i Mystique, którym odpowiadamy: Dzięki.

MechWarrior 2 jest wspaniałą grą, ale stawia przesadne wymagania co do mocy naszych peceтów. A więc idealna kandydatka do potraktowania akceleratorem 3D? Zgadza się, bo nie dość, że teraz PC większości ludzi będą mogły obsłużyć tę grę, to karty 3D mogą jeszcze zająć się kilkoma cudownymi teksturami, jak np. chmurami kłębiącymi się na ciemniejącym niebie czy naniesionymi przez wiatr piaszczystymi wydmami, które skrzypią pod trójpalczastymi stopami Twego Mecha.

Ale jak na ironię, ponieważ wszystkie nowe wersje działają pod Windows 95 (oryginał był DOS-owy), fantastyczny początkowy film jest obecnie odtwarzany w małym okienku (a było pełnoekranowe). Co więcej, aby ułatwić sobie rozgrywkę i efektywniej celować we wrogie Mechy, większość graczy przełącza się w tryb 'obrazu uwypuklonego'. To natychmiast przypomina oryginalną *Elite* czy zręcznościową *Star Wars*, gdyż świat gry natychmiast zmienia się w grafikę modeli siatkowych. A jeśli nawet Spectrum mogło z łatwością zapełnić ekran białymi kreskami, to po co nam akcelerator 3D?



świetlanych w rozdzielczościach wyższych niż 640x480 (SVGA).

Creative Labs ma wyjątkowo dobry marketing, co w połączeniu z popularnym chipem Rendition, na którym opiera się ta karta, pozwala przypuszczać, że ich karta może stać się rodzajem standardu. A to oznacza, że nie tylko będzie można wygodnie grać w gry Direct3D, ale przypuszczalnie powstanie wiele akcelerowanych gier specjalnie na tę kartę. Tym bardziej więc wstyd, że dołączone gry trochę rozczarowują. Nawet Quake wygląda jedynie jakby był uruchomiony w wyższym trybie graficznym, aczkolwiek działa dobrze na słabszych PC.



Dołączone gry: *Shareware Quake* (akcelerowany), *Battle Arena Toshinden*, *Flight Unlimited*, *Rebel Moon* (brak *MechWarriora 2!*)

3D Blaster 88%

Velocity 3D

194 funty – STB

Nie jesteśmy do końca pewni, w jaki sposób ten akcelerator trafił do naszego biura – po prostu odkryliśmy go pewnego ranka. Duże wrażenie zrobiło na nas 4 MB pamięci na karcie oraz dołączona karta uzupełniająca, pozwalająca osiągnąć gigantyczne 8 MB za dodatkowe 100 funtów. Niestety, osiągi nie robiły już takiego wrażenia. Standardowe testy 2D wykazały, że jest ona o około 20% wolniejsza od Mystique. O wiele bardziej zatrważająca była jednak prędkość układu S3



Virge 3D. Testy wykorzystujące złożony zestaw instrukcji 3D dały w wyniku prędkość prawie o połowę niższą niż w Mystique i ATi. Jeśli jednak zadania 3D były trochę mniej złożone, to wyniki Velocity 3D zaczynały się poprawiać.

Jeśli chodzi o gry, to też nie wywarły one wrażenia. Z jedną dołączoną grą, *MechWarrior 2*, gracz szybko się znudzi. A osiągi D3D z *Monster Truck Madness* nie były wiele lepsze niż przy uruchomieniu jej bez akceleracji w SVGA.

Dołączone gry: *MechWarrior 2*

Velocity 3D 52%

Righteous 3D

286 funtów – Orchid

Chociaż cena wygląda odstraszająco, szczególnie że oprócz tego trzeba mieć dobrą kartę graficzną 2D (Righteous 3D jest uzupełnieniem), Orchid zapewnił nas, że można



ją będzie nabyć za mniej niż 200 funtów, co wygląda już o wiele bardziej zachęcająco.

Niewątpliwie ta karta robi największe wrażenie, nawet jeśli gra się w dobrze znane i lubiane lub znienawidzone gry. Chip Voodoo na tej karcie jest, na równi z Power VR na Apocalypse 3D, najbardziej zaawansowany technicznie. Najlepiej to widać (oprócz zwykłego przyśpieszenia) na tym, że tekstury przy zbliżeniu „rozkłaczają" się, zamiast zamieniać w „cegły". Efekty dymne w *Monster Truck Madness* stają się oszałamia-



Zmiany oświetlenia w czasie rzeczywistym, półprzejrzystość, zamglenia i wirowanie szybko poruszających się polygonów. Oto czego można się spodziewać po kartach dedykowanych 3D.

Niemal wszystkie z nich mają *MechWarrior 2*, ale nie jest to najlepszy przykład przyszłych gier 3D. Raczej prowokacyjny smakołyk.

jąco miękkie i przejrzyste. *Descent 2* wygląda po prostu odlotowo. Jeśli jeszcze dodać szczodre uzupełnienie opakowania w gry, to dla kogoś z dużą gotówką i dobrą kartą graficzną, ta będzie zdecydowanym zwycięzcą.

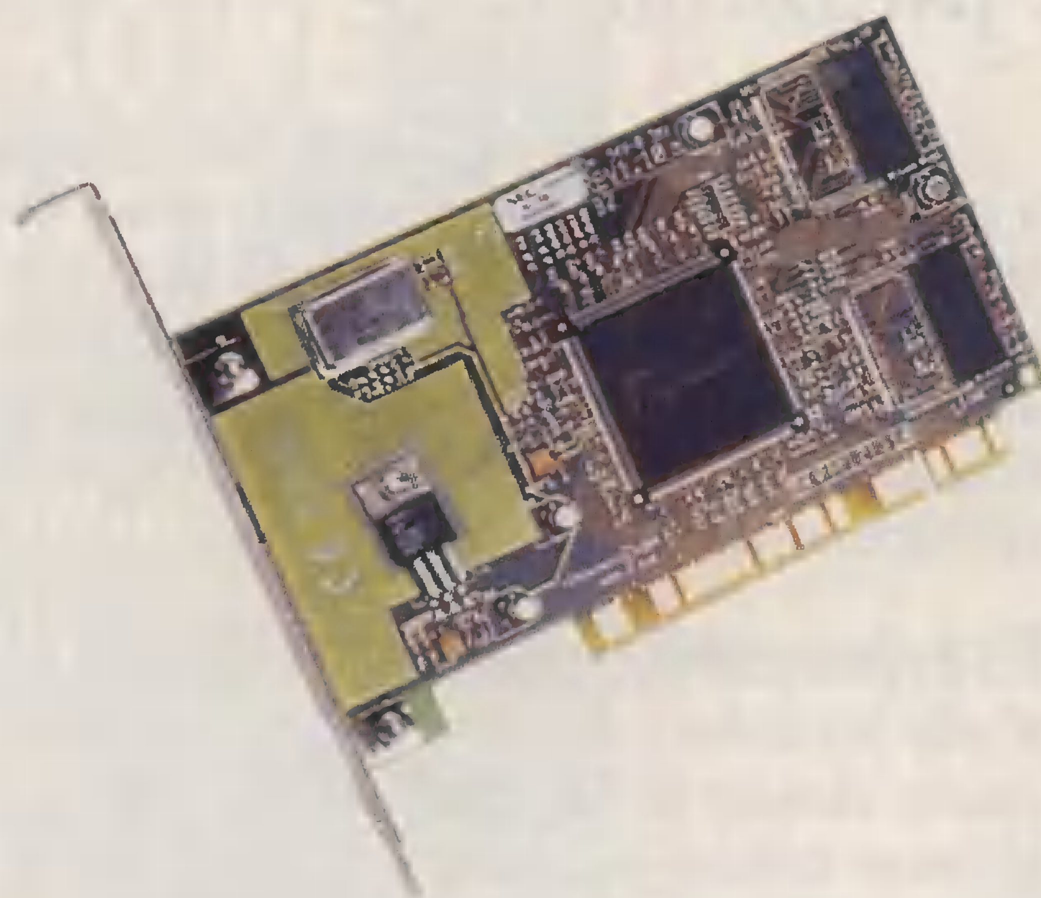
Dołączone gry: *MechWarrior 2*, *Descent 2*, *Actua Soccer*, *Fatal Racing*, dema *Scorched Planet*, *Hellbender*, *Monster Truck Madness*.

Righteous 3D 93%

Apocalypse 3D

175 funtów – VideoLogic

Ze zmuszeniem Apocalypse do pracy mieliśmy trochę kłopotów, chociaż VideoLogic zapewniła nas, że to tylko dlatego, iż po poprzednio testowanych kartach pozostały jakieś niekompatybilne pliki. To sensowne wyjaśnienie. Chip Power VR, stanowiący serce tej karty uzupełniającej, jest układem wybudowanym przyszłościowo, co niestety oznacza, że dziś nie wygląda on najlepiej. Potrzebna jest bardzo dobra karta graficzna (zawierająca sterowniki Direct3D w wersji 3), pożądane jest 24 lub 32 MB RAM i szybkie Pentium – 133 lub 166. Karty wypuszczone poźniej, będą miały



dołączoną podobną do *Screamera* grę *Ultimate Race*, która będzie dostępna tylko dla kart z Power VR. Widzieliśmy jej wczesną wersję i wygląda na to, że gra będzie robić wrażenie.

Powodem konieczności posiadania Direct3D w wersji 3 jest to, że karta nie jest wyposażona w żadne kable łączące ją z kartą graficzną. Windowsy przejmą całą robotę. Z drugiej strony, Righteous zdaje się całkowicie na nakładanie grafiki 3D, co ogranicza ją do rozdzielczości 640x480. Apocalypse nie ma takich ograniczeń, więc powinna być dobrą inwestycją dla myślących przyszłościowo.

Dołączone gry: *MechWarrior 2*, *Ultimate Race*.

Apocalypse 3D 85%

A zwycięzcą jest...

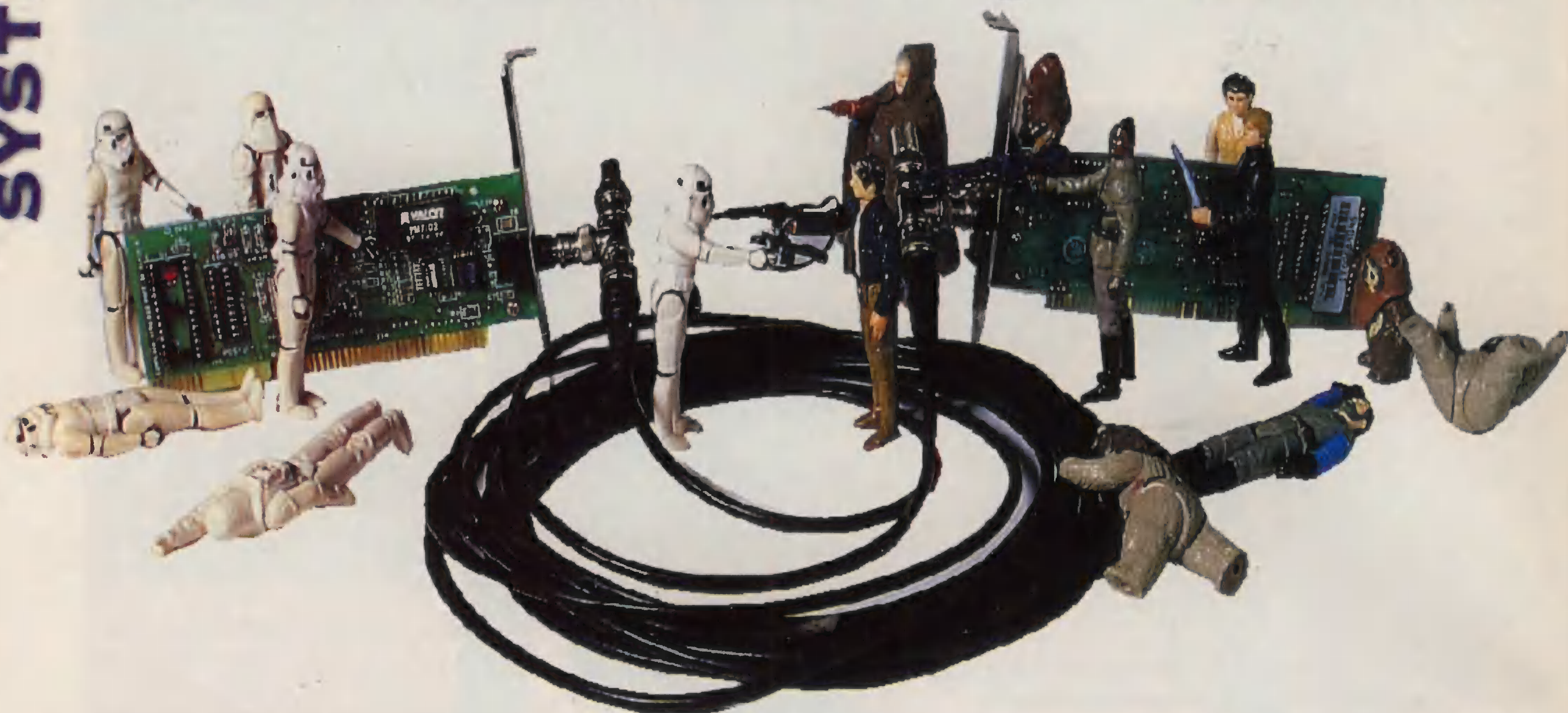
Jak widać, wśród irytująco podobnych marek bardzo trudno jest wybrać tę jedną. Mystique jest szybką kartą 2D i sensowną kartą 3D w dobrej cenie. ATi jest kartą podobnie szybką, a jako premię ma dodane wyjście TV. 3D Blaster jest najszybszą z kart podstawowych, ale wymaga nieco wstępnych inwestycji. Ale najprawdopodobniej będzie mieć największe wsparcie programowe, więc chyba jest najlepszy z tych trzech. O karcie STB lepiej na razie zapomnieć. Jeśli potrzeba nam naprawdę dobrych osiągów 3D, to trzeba poważnie rozważyć zakup jednej z dwu kart uzupełniających. Na krótką metę Orchid jest o wiele lepszym wyborem, dając natychmiastowe efekty i dobre wspomaganie Direct3D. Ale na dłuższą metę lepsza może okazać się Apocalypse, szczególnie jeśli Power VR uzyska dobre wsparcie programowe. Niestety, jak na rok 1996, jej wymagania sprzętowe są trochę zbyt wygórowane. A więc przebój roku 1997? Być może. PCG

Zatrzymać maszyny!

Gdy właśnie zamykaliśmy ten artykuł, Matrox przysłał nam wersję *Destruction Derby 2* na Mystique, która będzie dołączana do karty do końca stycznia. Gra działa wystarczająco szybko i gra się w nią fajnie, ale jesteśmy zaskoczeni, że producentów karty zadowala rezultat końcowy. Niektóre z grafik wyglądają czasami niedbale – białe smugi wiercące się na jezdni na 20 metrów przed samochodem, kamera ujawniająca tajny krajobraz za litymi murami, a czasami próbujące nas wyprzedzić połówki samochodów.

Ach, jeszcze jedno może być problemem: jeśli je dobrze uderzyć, to pojazdy unoszą się w powietrze, obracają i z powrotem spływają na ziemię. Nie jest to zbyt realistyczne.

Dzielenie komputerów



Zgodnie z obietnicą złożoną w poprzednim numerze, poniżej zamieszczamy dokończenie artykulu o przewrotnym tytule „Dzielenie komputerów". Rzecz idzie oczywiście o ich łączenie i wspólną zabawę z partnerami.

To czego będziesz potrzebować od strony Twojego komputera, to wolny slot ISA w każdym z komputerów – jeśli nie masz pustego gniazda, to albo będziesz musiał wyjąć jedną z kart, albo też pozostać samotnym. Po włożeniu do niego karty sieciowej powinieneś ją przykręcić do obudowy, a do koncentrycznego wyjścia z karty podłączyć rozdzielacz 'T'; do tego z kolei do jednego z ramion powinieneś podłączyć terminator, a do drugiego przewód wiodący do drugiego komputera. Kiedy zrobisz to dla obydwu maszyn, to będzie to koniec instalowania hardware'u.

Aby skonfigurować oprogramowanie, powinieneś włączyć obydwa komputery i uruchomić system Windows 95, który powinien wykryć nową kartę (sieciową) i automatycznie zainstalować odpowiednie sterowniki do niej. Przy użyciu kilku ręcznych ustawień, powinieneś mieć również możliwość uzyskiwania połączenia zarówno z Windows 95, jak i z sesji DOS do plików i drukarek drugiego komputera.

Jeśli chciałbyś rozbudować sieć o kolejne maszyny, wystarczy, że zainstalujesz w nowej kartę sieciową i podłączysz trójnik, odepniesz jeden z końców kabla od któregoś z komputerów i podłączysz do jednego z ramion rozdzielacza 'T' w nowym komputerze, a z drugiego ramienia – połączysz nowy kabel do ostatniego systemu (dzięki temu nie trzeba przekładać terminatorów). Kiedy dokonasz przeróbek sprzętowych – wystarczy uruchomić Windows 95 i skonfigurować oprogramowanie.

Przyjemności płynące z sieci

Kiedy już stworzysz swoją sieć, to bardzo prosto możesz ustalić czasowe lub stałe połączenie miedzy komputerami. Na jednej z maszyn włączasz możliwość udostępniania określonego dysku lub foldera, i/albo też drukarki. Na drugim systemie mapujesz dysk lub folder udostępniony z pierwszego komputera na jakąś literę, na przykład E:. Od tej chwili, możesz wykonywać operacje na nowym napędzie tak, jakby był podłączony bezpośrednio do Twojego komputera – możesz przeglądać jego zawartość w oknie Mój Komputer lub programu Eksplorator, kopiować, przenosić i usuwać pliki...

Udostępnianie drukarek odbywa się równie łatwo. Aby tego dokonać, należy otworzyć okno dialogowe Drukarki z okna Mój Komputer lub bezpośrednio z Panelu Sterowania, po czym kliknąć prawym klawiszem myszki na ikonie drukarki, którą chcemy udostępnić. Po wybraniu polecenia Właściwości z wyświetlonego menu, należy wybrać zakładkę Udostępnianie i uaktywnić opcję udostępniania drukarki. Kiedy już to zrobisz, wystarczy, że na drugim komputerze wybierzesz okno dialogowe Drukarki, a stamtąd ikonę Nowa Drukarka.

Teraz trzeba wybrać przycisk Drukarka Sieciowa, i przewijaj listę, aż dotrzesz do nazwy drukarki, która jest dołączona do drugiego systemu i udostępniona w sieci. Sterowniki do nowej drukarki zostaną skopiowane z systemu macierzystego i od tej chwili będziesz w stanie drukować pliki z komputera na zdalnej drukarce.

Jeśli te komputery mają pozostać połączone na dłużej, warto jest również wiedzieć, o możliwości przesyłania poczty elektronicznej w systemie Windows 95 – możesz używać jej do przesyłania wiadomości. Jedynym problemem jest to, że musisz używać programu Microsoft Exchange, który jest nieco powolny i prymitywny, a także, jak większość oprogramowania systemowego Windows 95, jest dostarczany użytkownikowi niemalże kompletnie bez jakiejkolwiek dokumentacji. Aby dowiedzieć się czegoś z wbudowanego w program systemu pomocy, możesz szukać bardzo długo, jako że język, którym napisano ów help, jest najbliższy przepowiedniom delfickiej wyroczni...

Pora na gry

Każda gra ma własny sposób obsługi i konfigurowania programu do zabawy w kilka osób. Różne typy gier potrzebują różnego rodzaju ustawień, na przykład w *Warcraft 2*, można grać na stworzonym przez autorów gry (albo stworzonym samemu) świecie, gdzie może być do ośmiu graczy sterowanych bądź to przez komputer, bądź też przez ludzi; oznacza to ni mniej ni więcej niż świetną zabawę dla ośmiu osób!

I to by było na tyle. Spodziewam się, że będziecie mieli wiele pytań, przez następne trzy – cztery miesiące. Powodzenia! PCG

Listy

Po raz kolejny spotykamy się w dziale Listy. Dziękujemy wszystkim piszącym do nas zarówno listy tradycyjne, jak również przesłane Internetem. Czytamy je wszystkie, ale niestety nie wszystkie z nich mogą być cytowane w tej rubryce. Pozdrawiamy i czekamy na dalszą korespondencję.

Na wstępie kolejnej edycji działu Listy, dokończenie sprawy rozpoczętej miesiąc temu, a tak nieoczekiwanie urwanej. Tekst przygotowany przeze mnie, był zbyt obszerny, więc przykrócono go nie bacząc na konsekwencje. Sprawa niby nieduża, aczkolwiek nie lubię braku konsekwencji, więc pierwszym z przytoczonych dziś listów będzie, zapowiedziany w poprzednim miesiącu, list od Szymona Kubiaka z Poznania, a odpowiedzi też będą „bezpośrednie".

Przysłał nam on przepis na to „co graczowi w naszej gazecie do szczęścia jest potrzebne":

1. „Większa liczba stron przy takiej samej cenie" – mało realne, komuna to już historia, dotacje dla prasy zostały wyczerpane. Dawno temu w państwie o pięknej nazwie Chiny, ktoś wymyślił sobie hasło – „wszystkim po równo", co w konsekwencji, dało wszystkim g...o! Takie same komórki jako mieszkania, takie same mundurki na kark i rowery dla każdego. Jeśli zamarzyłeś np. o samochodzie, byłeś wrogiem nr 1. Ty na szczęście żyjesz w wolnym kraju i masz prawo wolnego wyboru. PC Gamer nie należy do pism tanich, ani w USA, ani w W. Brytanii, ani w Polsce. Należy bowiem do produktów markowych, tak jak przykładowo telewizor Sony jest niejednokrotnie o połowę droższy od porównywalnej klasy telewizora firmy Omibusik, a i tak klienci chętniej wybierają produkt markowy. Poza tym „standard" 100 stron za cenę 3,30–3,60 to fikcja. Jeśli masz peceta, to podlicz sobie we wspomnianych pismach liczbę stron, na których traktują o sprawach związanych z Twoim komputerem, no chyba, że interesuje Cię również Amiga, konsole i inne wielce ważne dyskusje np. o rodzajach odchodów – dla mnie bomba, mistrzostwo świata i Nobel dla pomysłodawcy! Zwróć także uwagę na jakość zdjęć, która silnie związana jest z jakością papieru. Produkt lepszy musi drożej kosztować – w PC Gamerze nie ma stron czarno białych, nie ma wkładek na kiepskim papierze, drukowany jest na papierze dwustronnie powlekanym najwyższej klasy (również ekologicznym), okładka (w Edycji CD) jest lakierowana, co nadaje jej odpowiedni połysk i sztywność. Już same te przykłady powinny uświadomić Ci, że w tej sytuacji koszty produkcji pisma są wyższe i nie może ono kosztować mniej niż konkurencyjne. Mam nadzieję, że większość z naszych Czytelników doskonale rozumie reguły rządzące rynkiem i taka „lekcja ekonomii" nie jest im potrzebna. Z naszej strony zapewniamy, że nie kieruje nami przemożna żądza dorobienia się, czy wyzysku klientów, a jedynie konieczność doprowadzenia do normalności na naszym rynku wydawniczym. Liczymy na zrozumienie.

2. „Artykuły polskich autorów, bo angielskie nijak pasują do polskiej rzeczywistości" – najpierw odpowiedz sobie na pytanie, jak angielskie czy amerykańskie gry mogą pasować do polskiej rzeczywistości, a zdasz sobie sprawę z absurdalności Twojej wypowiedzi. W PC Gamerze Po Polsku bardzo chętnie opisujemy i będziemy opisywać gry polskie i spolszczone – patrz A.D. 2044, Smurfoteletransporter, Deus, Lew Leon, gdyż to właśnie one pasują do naszej rzeczywistości. Kto zaś opisze lepiej niż Anglik grę, do której scenariusz napisał Anglik, zrealizowała ją angielska firma, a na dokładkę akcja jej rozgrywa się w Anglii – gdzie realia historyczne, polityczne i kulturowe są autorowi bliskie, gdyż tam się wychował i tam mu przyszło żyć. Cóż w tym złego, że zamieszczamy teksty autorów angielskich, chińskich, ładnych, brzydkich czy ubogich. Jeśli są dobre, to chwała im za to! Czy zatem Ty w swoim fałszywie pojmowanym patriotyzmie nie posuwasz się zbyt daleko. A tak na marginesie, to proponują Ci, abyś czym prędzej wyrzucił przez okno swój komputer – nawet jeśli to „Optimus", to przecież i tak nie jest on całkowicie polskim produktem!

3. „Inteligentniejsze tytuły artykułów" - chwilowo jesteśmy bezradni, ale postaramy się.

4. „Bardziej szczegółowe opisy (recenzje)" – jeszcze bardziej szczegółowe? Czy trochę nie przesadzasz?

5. „Proporcja tekstu do grafiki 2:1" - większość Czytelników ma inne zdanie.
6. „Otworzenie działu listów" – już jest.
7. „Opisywanie dobrych, polskich gier" – jak będą, to je opiszemy.
8. „Opisywanie nowości technicznych" – otwieramy właśnie dział „System".
9. „Relacje z Targów, Imprez, Party" – będą.
10. „Ceny najpopularniejszego sprzętu" – to już sprawa reklamodawców.
11. „Opisujcie nowe (najnowsze) gry" – no wiesz co! Żeby opisywać jeszcze nowsze gry, musielibyśmy zatrudnić na etat wróżkę i dwóch jasnowidzów umiejących przepowiadać przyszłość, bo jeszcze nowszych gier opisywać się nie da. Zdarzyło nam się zamieszczać recenzję gier, których jeszcze nie było oficjalnie na rynku. Przykład ekstremalny: Magic The Gathering – u nas opis poszedł w numerze listopadowym z 96 r., a gra, jak dobrze pójdzie, trafi do sprzedaży w lutym '97. Spójrz zresztą na naszą wkładkę, gdzie opisujemy prawie 120 gier, które są dopiero w planach wydawniczych. Na Twój zarzut, że opisujemy rzeczy stare mogę tylko życzyć Ci powodzenia w wyszukiwaniu tak kompleksowo opracowanych nowości w innych polskich pismach komputerowych.
12. „Pisząc o grze nie owijajcie w bawełnę" – ???
13. „Więcej raportów specjalnych" – postaramy się.

„W obecnym stanie, kiedy artykuły tłumaczy mały oddział znawców angielskiego, nigdy nie będziecie najlepsi, bo tu chodzi o własne artykuły napisane przez polskich autorów. Bo przepisywać z PC GAMERA każdy może." – Oj nie każdy, nie każdy, przynajmniej nie w zgodzie z prawem. Co się zaś tyczy polskich autorów, to wyraziłem powyżej swoje zdanie, a teraz dodam tylko, że we wszystkich pozostałych gazetach komputerowych możesz czytać do woli teksty polskich autorów, a PCG jest jedynym dostępnym na naszym rynku pismem o grach, gdzie można przeczytać po polsku opinię angielskich autorów. Ty masz prawo wyboru, a na marginesie, recenzje pisane przez Anglików nie są takie złe, większość stoi na bardzo wysokim poziomie i wielu polskich autorów musi się jeszcze długo uczyć, żeby im dorównać. Pozdrawiamy.

Piszą o nas:

W jednym z pism komputerowych zarzucono nam błędność tłumaczeń, powołując się na użycie w recenzji do Space Hulka 2 określenia 'złodzieje genów' zamiast 'genokrady' użytego w polskiej instrukcji do gry.

Jest w tym nieco racji. Naszym tłumaczom również mogą przytrafić się błędy, mogą mieć lepsze lub gorsze dni, nie możemy jednak od nich wymagać, by oprócz znajomości języka mieli zdolność jasnowidzenia! A byłoby to konieczne, jeśli tłumacząc tekst angielskiej recenzji mieliby równocześnie przewidywać, jakiego słownictwa użyje człowiek, tłumaczący treść instrukcji dla polskiego wydawcy gry. Sami uważamy, że w tym wypadku 'genokrady' są dużo szczęśliwszym określeniem (używamy go zresztą w opisie ukończenia gry), ale recenzję tłumaczyliśmy jeszcze ZANIM gra trafiła na rynek polski. W tym przypadku nie ma jednak mowy o błędzie, bo wszak 'genokrad' i 'złodziej genów' mają dokładnie to samo znaczenie, co najwyżej pierwsze jest zgrabniejsze od drugiego. A poza tym nie przesadzajmy, w instrukcjach również zdarzają się fatalne kiksy tłumaczy i wtedy co? Czy powinniśmy powielać oczywiste błędy, aby tylko być w zgodzie z polską instrukcją?

Innym ciekawym artykułem, w którym o nas wspomniano, była relacja z III Targów Gier Komputerowych. „Konkurencja sprzedawała PC Gamera po polsku, co zwiedzający targi przyjmowali ze spokojem. Dopiero decyzja o nieodpłatnym rozdawaniu płytek CD doprowadziła publikę do niepohamowanego wybuchu entuzjazmu, który zakończył się zdemolowaniem stoiska."

Powodzenie PC Gamera przeszło jednak nasze najśmielsze oczekiwania, bo wyprzedaliśmy wszystkie egzemplarze edycji CD. A te słynne rozdawane przez nas krążki, to były dokładnie dwa ostatnie egzemplarze PCG z CD. Szturm na stoisko spowodowało dopiero rozdawanie przez nas bezpłatnie egzemplarzy archiwalnych naszego pisma (bez CD), a punkt szczytowy stanowiło rzucenie w stronę publiczności ...balonika z autografami redaktorów (nie tylko naszych, głównie Gier Komputerowych! To bitwa o ten balonik spowodowała w efekcie całkowite zdemolowanie naszego stoiska, a my sami ledwo uszliśmy z życiem. Dopiero rzucenie na żer rozszalałych wielbicieli zestawu krążków demonstracyjnych, zebranych przedtem mozolnie od innych wystawców Targów, utorowało nam drogę ucieczki. Dlatego obiecujemy solennie, w przyszłości nie będzie żadnych baloników i żadnych autografów – jeszcze nam życie miłe!

MIRAGE

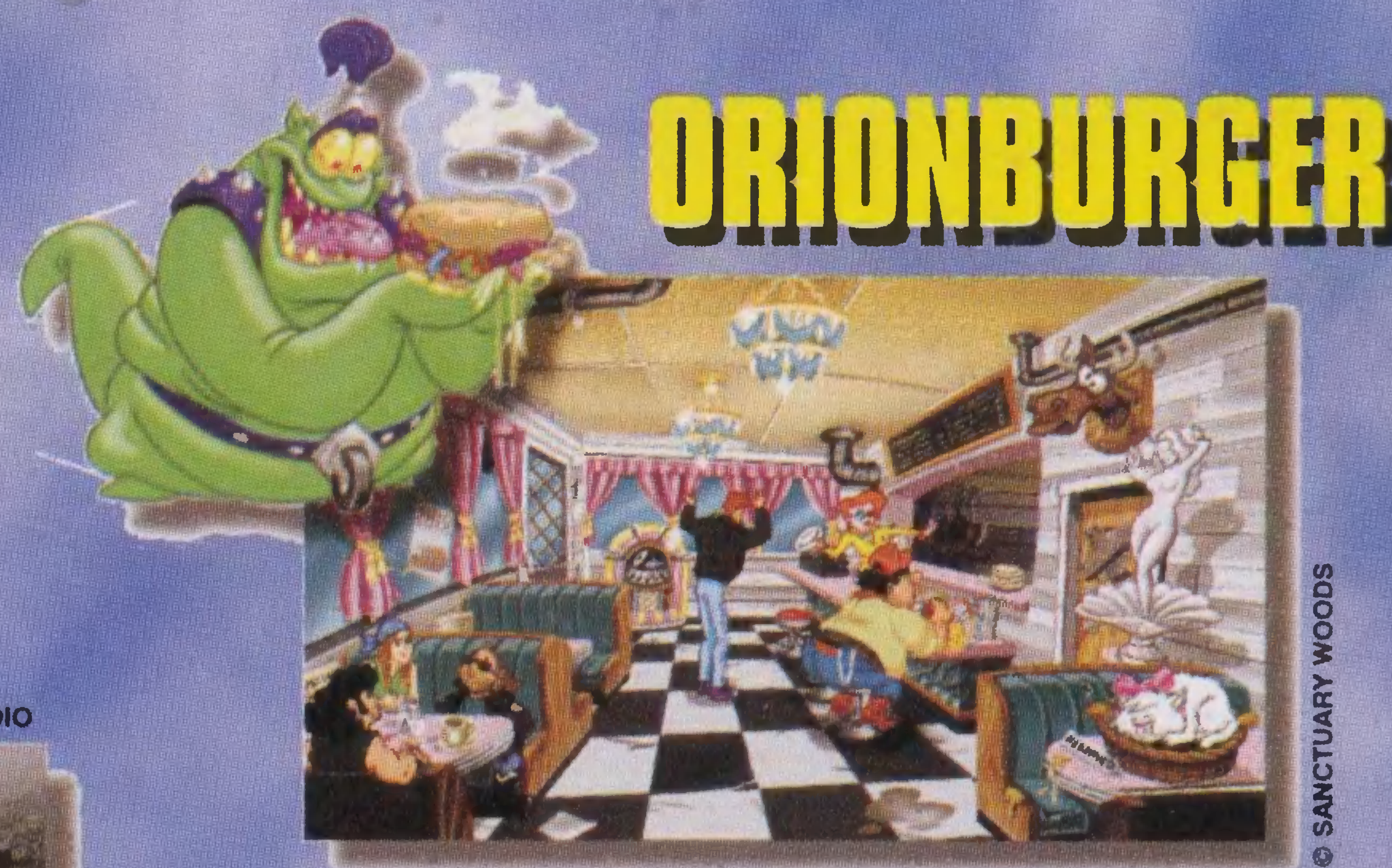
Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel./fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, e-mail: mirage@mirage.com.pl
Sklep firmowy: 03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. 671 7777


© CORE DESIGN

Piętnaście poziomów pompujących adrenalinę, hordy zmutowanych wrogów, lasery, bomby, karabiny plazmowe, pociski samosterujące, działka fotonowe, w pełni trójwymiarowe systemy cyberkorytarzy.

BLAM! MACHINEHEAD

ORIONBURGER

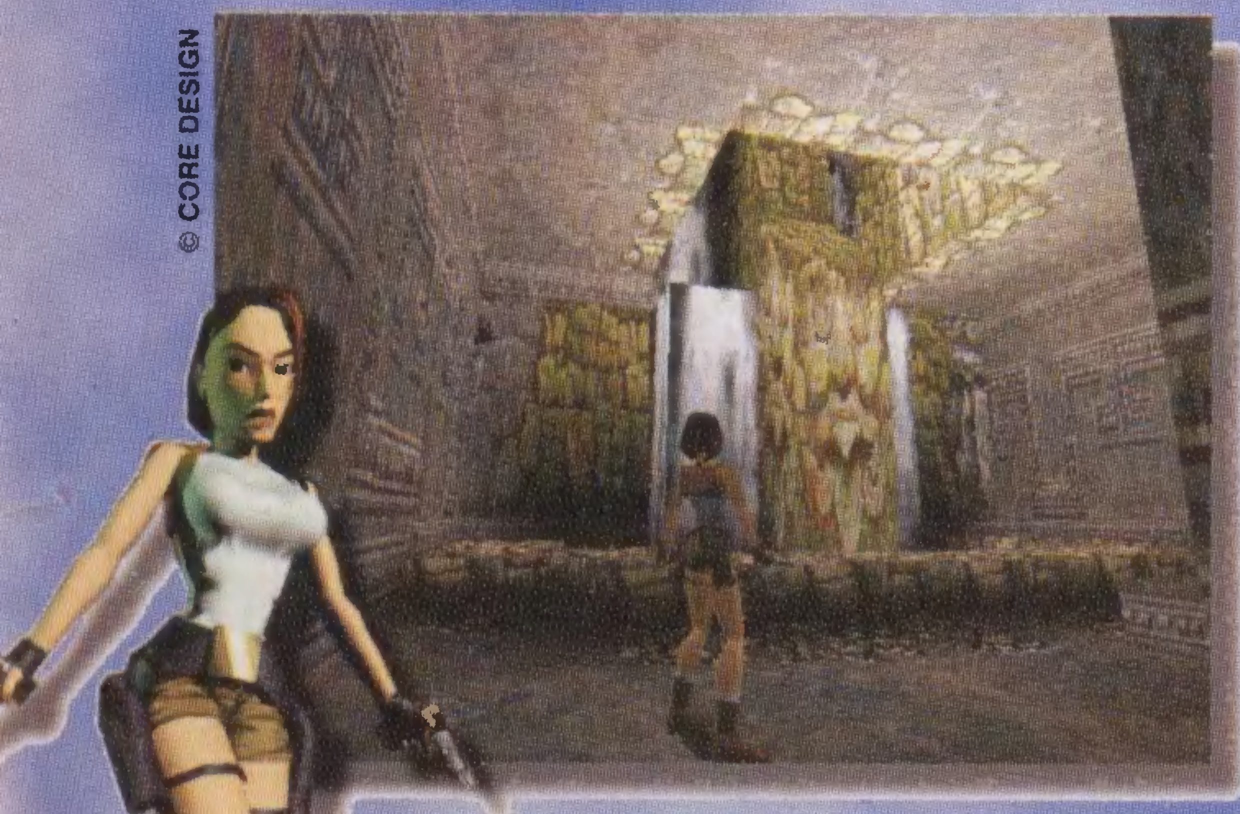

© SANCTUARY WOODS

* animowana, wciągająca gra przygodowa
* znakomita ręcznie rysowana grafika
* spotkania z pozaziemskimi istotami
* olbrzymia ilość zagadek i łamigłówek
* unikalny, niebanalny, pełen subtelnego humoru i zwrotów akcji scenariusz


© MISSION STUDIO

Pilotujesz jeden z samolotów wkraczających możliwościami w XXI wiek F-22, F-14 lub FA/18. Nowe specjalne technologie TEXTUREAL ™ i 3DNA™ do tworzenia realistycznych terenów 3D. Ponad dwa miliony kilometrów kwadratowych terenów, czyli ponad dziesięć razy więcej niż w każdym innym znanymi Ci symulatorze. Wirtualny interface 3D, nieograniczone pole widzenia, ponad 90 misji na całej Ziemi.

JETFIGHTER III


© CORE DESIGN

TOMB RAIDER

* ponad 5000 klatek animacji przeznaczono tylko dla samej bohaterki Lary Croft
* 16 olbrzymich poziomów znajdujących się na czterech kontynentach
* unikalny wieloźródłowy system audio
* po raz pierwszy zastosowano system śledzenia obiektów ruchomą kamerą
* pierwsza, prawdziwa, interaktywna gra z nieliniowym konstruowaniem akcji
* nieograniczona swoboda ruchu w liczonych w czasie rzeczywistym, niezwykłych graficznie labiryntach 3D


© TEQUE

- 17 autentycznych boildów Formuły 1
- Pojedyńcze wyścigi, mistrzostwa
- Możliwość budowy własnego pojazdu
- Pitstop, zużycie paliwa, kraksy
- Wyścigi w różnych warunkach pogodowych
- Opcja dla dwóch graczy na dzielonym ekranie
- 100% prawdziwej akcji i super zabawy

POWER F1


© AVALON HILL

WOODEN SHIPS & IRON MEN

Dzięki *Avalon Hill* i wspaniałej grze *Wooden Ships & Iron Men* mamy okazję dowodzić okrętami wojennymi floty amerykańskiej, brytyjskiej, francuskiej czy hiszpańskiej w najpiękniejszych czasach morskich przygód, czasach rewolucji i erze Napoleońskiej, na przełomie XVIII i XIX wieku.

Najnowsza i najlepsza współczesna symulacja morska, pełne odzwierciedlenie rzeczywistości, edytor scenariuszy oraz ponad 100 już gotowych. Kontrola wszystkich rodzajów wojsk biorących udział w morskich kampaniach. Program używany do szkoleń przez Armię Stanów Zjednoczonych.


© AVALON HILL

HARPOON II ADMIRALS EDITION


© SILICON DREAMS

Marvelowski bohater, Niesamowity Hulk próbuje dostać się na Panteon Sagi

- Ponad 20 specjalnych ciosów i bloków!
- Renderowana grafika 3D, stworzona na komputerach Silicon Graphics!
- Ponad 14 niesamowitych poziomów akcji!
- Ukryte przejścia i komnaty, w których można odkryć bohaterów Panteonu!

INCREDIBLE HULK

EIDOS INTERACTIVE